Ára: 179 Ft

GURU

93/12

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Dark Sun
Overdrive
Speed Racer
Lost in Time

Real 3D
Screamer

A Guru legyen veletek !

Intro

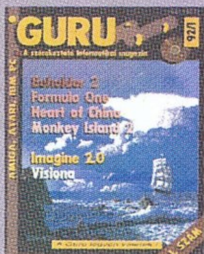
Késő őszi Intro (November)

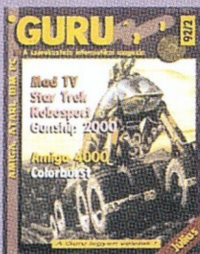
Hullanak a levelek és a GURU-k. Hiszen alighogy megjelent az őszi PC GURU, máris itt a friss hagyományos 84-oldalas. A város a GURU-tól hangos. Itt a friss GURU, fantasztikus szenzáció csak 179 Ft-ért! Ha előfizeti csodálatos kerékpárt nyerhet!- harsogja egy rikkancs. Az emberek tolonganak, az álmos villamosok dühösen csengetnek, - "csingi-lingi, csing-ling!!". Úristen ezek nem is villamosok, hanem a vekkerem. Már megint elaludtam. Nem kellett volna éjfélig tesztelni a Dark Sun-t.

Tehát visszatérve a valós világ keretei közé. Újra itt vagyunk, ehavi szentenciánk Amigás és PC-s olvasóink legnagyobb örömére rengeteg újdonsággal.
Elsőként cáfolni szeretném azt a hírt, miszerint a szerkesztőségünk alkalmazotti státuszba vette volna a közismert Keresztes Gábor - az ACOMP vezetőjét. A félreértésre az adott okot, hogy új munkatársunkat szintén Keresztes Gábornak hívják, aki mindezek ellenére nem "Keró"!

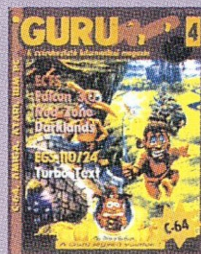
A másik, továbbra is tartja magát az a rémhír, miszerint kéthavonta szeretnénk megjelenni. Csak ismételgetni tudom magam:" Ez a hír, egyszerűen csak hazugság, rémhír és egyéb efféle rettenet".
Bizonyára észrevettétek, hogy emelkedett a lap ára. Igaz, hogy csak 11 Ft-tal, de sajnos ez elkerülhetetlen volt, a Posta miatt. Mindazonáltal igyekszünk a lap árát stabilan ezen a szinten megtartani.
A novemberi szám bővelkedik Amigás anyagokban. Ennek oka nem abban keresendő, hogy ellőttük a puskaporunkat a PC-s számban, hanem annak köszönhető, hogy néhány cég (pl.Psygnosis) mégis úgy határozott, hogy nem hagyja kínok között szenvedni a szegény Amiga tulajdonosokat, és egy nagy halom programot adott ki október végén. Egyébként a hírek szerint a tendencia a nagy cégekre is átterjed, de inkább az 1200, illetve az AGA chip-set-es dolgokra, valamint a CD-32-re helyeződött a hangsúly.
Remélem mire ezek a sorok megjelennek, már mi is rendelkezünk CD-32-vel, amin a legújabb őrületek is futnak majd.
A konzol témára reagálva, sokan reklamáltak mit akarunk mi a Sega oldalainkkal. A válasz: Ma ez is beletartozik a szórakoztató informatika témakörébe, tehát a GURU-ba is.

Jó olvasgatást és találkozunk a Computer Karácsonyon december 11-12-én a Műszaki Egyetemen!





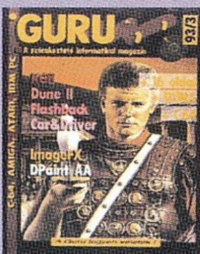








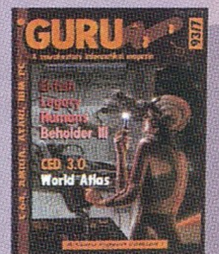


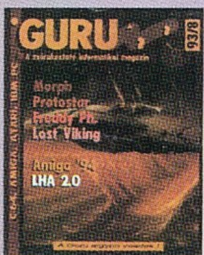












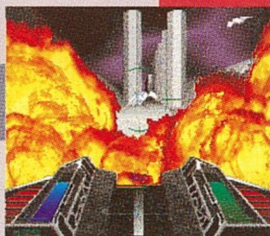


Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből?
Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.
Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...





Tartalomjegyzék


Delta V.



Alfred Chicken

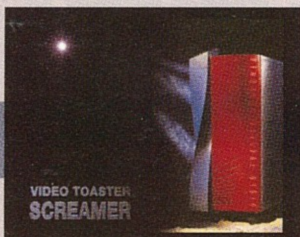
Újdonságok

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás



Video Toaster Screamer

Grafika


Demologia

Állandó rovatok

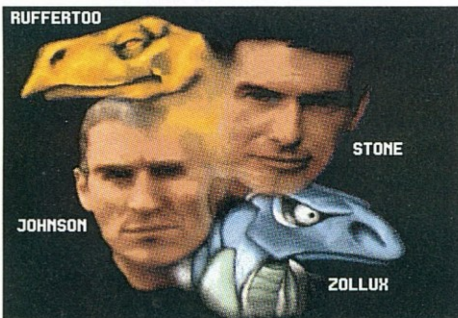

A címlapon:
Simon the Sorcerer/Adventuresoft

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda Rt. 930558 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató

Újdonságok

Alien Breed II

Az első részt nem kell senkinek bemutatnunk- hiszen itthon is nagy láz volt az Alien Breed első részével kapcsolatban. A hangulatos (a fenét, egy esti bankett lehet hangulatos, de egy kihalt űrbázis, amelyik hemzseg a húsevő idegenektől, az nem lehet hangulatos), szóval a játék légköre és hangulata volt az, ami felrepítette a játékot a toplisták első helyére. A grafikája és az akció sem volt elhanyagolható, s így a második rész még több játékot ígér, több extrákkal az 1200 tulajdonosoknak. Négy választható karakter, 14 órási szinten küzdheti magát keresztül - több különböző fajú idegen lény is az utunkba fog kerülni...





Body Blows Galactic

A Body Blows az Alien Breed után a Team 17 egyik legnagyobb sikere volt- a több mint 50.000 eladott példány is ezt mutatta. Az említett két programra rá lehet fogni, hogy *Best seller*ek voltak, s a Galactic is az előző részre akar rátromfol-

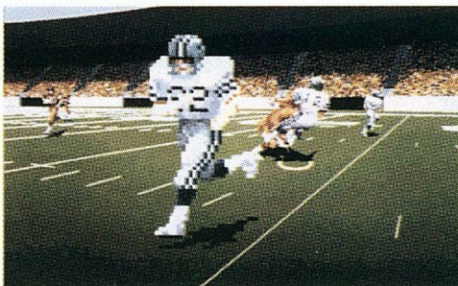




ni. Összesen 12 harcos, hat háttérrel, gyorsabb akcióval, parallax effektekkel (háttéranimáció) és végig gyönyörű grafikával, külön 1200 verzió! (Az első kép az AGA-s, a második a normál Amigás Body Blows Galactic képét mutatja!)

Roughness

Kis hazánkban alig ismertek a rögbi szabályai, de Angliában és Amerikában folyamatosan gyártják a rögbis játékokat.



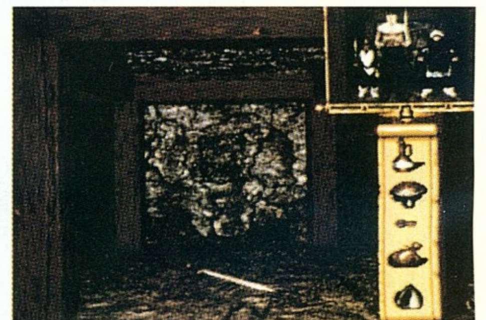


Az Unnecesarry Roughness is a sport szabályait eleveníti fel, csakúgy mint a számban megtalálható Front Page Sports Football. A játék grafikája kimagasló, a VGA, s bátran mondhatjuk, hogy az SVGA felbontás nem ront a minőségen. A stadiont 3D polygonnal valósították meg, s az eseményeket ki is nagyíthatjuk a játék alatt. Csapatokat alkothatunk, s a csapatokat ki is menthetjük, sőt címert is tervezhetünk. A játék nyerő lesz, mely a Mike Ditka c. rögbijáték méltó folytatása.

Stonekeep

Az Interplay legnagyobb fejlesztése a Stonekeep, amelytől nagy sikert várnak.





A szerepjátékok körében is nehéz újat letenni az asztalra, s Stonekeep látványban újat akar alkotni - ezt a 3D környezettel és a Ray-Trace szörnyekkel próbálja elérni. A játékterület az egész képernyő, melyen csak akkor jelennek meg a menük, ha azokra szükség van. Az embereket hollywoodi színészek alakítják, s összesen 13 különálló birodalomban kalandozhatunk. A csapatunk tagjai mind-mind mesterséges intelligenciával reagálnak minden egyes lépésünkre.

Delta V

A Bethesda Softworks a Terminator 2023 után egy másik nagysikerű játékkal próbál a hátunk mögé lopózni. Ez nem csak egy játék, hanem egy lelkiállapot. Köszöntünk



a Netrunnerek Virtuális valóságában. A genetikailag módosított emberek belépnek a cyber-reality NET-be. A "gyorsabb mint a gondolat" űrsiklójukkal egy virtuális pályán köröznek, kihívva a bajnokokat a galaxis halál-versenyére. Most hallgassuk meg Grothan Jhir, ex-Netrunner véleményét:

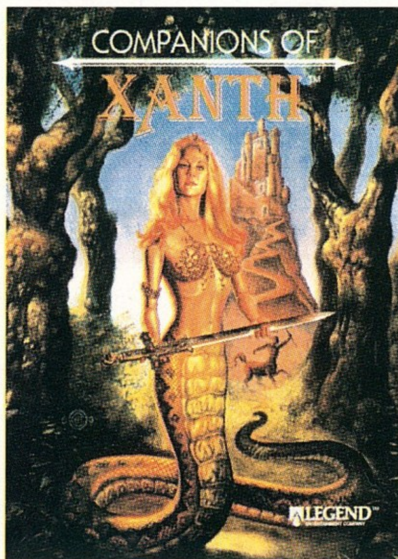
Szóval a NET versenyről szeretnétek tudni, mi? A NET a legveszélyesebb cyberálom amit valaha is tapasztaltál, azon túl, hogy ez nem álom. Minden Psi-ugrás és comp-jack a robogódat próbálja majd kiugrasztani alólad. Amint bekapcsolódsz, már nincs semmi - csak Te és a robogód. Semmilyen ajzószer nem segít majd a verseny alatt. Csak Te vagy Ők. Ahogy mindig is mondtam, a Netrunning az olyan mint a kábítószer - a sebesség elkap és felröpít, de egy hiba azonnal kinyír, egy pillanat alatt.

A játékos is egy ilyen versenyző, s csak akkor nyerhet, ha a gondolata egy lesz a cselekvéssel. A hibák végzetesek számunkra. A 3D árnyékolt polygon pályán a verseny nem mindennapi sebességű - s az E.C.T.S.-en gyönyörű részletet láttunk a játékból - el sem tudom képzelni, hogy mi lesz, ha a játék hasonló sebességgel fog futni, mint amit ott bemutattak. Egy játék? Egy valóság? Egy virtuális valóság? Egy lelkiállapot? Nemsokára kiderül...

Xanth

A Legend Entertainment karácsonyra kijövő proggyja a Companions Of Xanth. Már 15 éve szórakoztatja Pirs Anthony a Xanth novelláival az olvasóit. A sorozatát több nyelvre is lefordították, s több mint hét millió példányban kelt el világszerte. A legutolsó novella is nagy siker volt, a "Demons Don't Dream". A könyv most kilép a papírformából, a PC-sek a kalandokat most a gépükkel együtt átélhetik. A játékban most Piers Anthony világát tapasztalhatjuk meg, egy olyan világot, ahol a tét a mágia maga. Elfek, ogre-k, démonok, gólemek, kentaurok és egyéb lények népesítik be a birodalmat, ahol a gonosz Com-Pewter és az ördögi Humphrey ellen kell harcolnunk. A Xanthból természetesen nem hiányozhat a humor sem, az ami naggyá tette a könyvkiadásokat is. Részletes, szép rajzokkal a Xanth mágiája az év végéig téged is elér.





Chaos Engine

A Bitmap Brothers a Chaos Engine sikere alapjá elkészítik az Amiga 1200 és a CD³²-es változatot is, s természetesen majd a PC tulajok sem maradhatnak ki az őrjöngő gyilkolásból.





Microcosm

Úgy hiszem, hogy a PC-CD-ROM és a CD³² tulajdonosoknak ismét lesz egy CD a kezükben amire büszkék lehetnek: a Microcosm a Psygnosistól. Amikor elindítod a játékot, az első ami mellbevág, az a 400 másodpercnyi filmszerű intró. A 3D renderelt képeket Silicon Graphics Indigókkal számoltatták. Ugyanazokkal a szoftverekkel készült, mint a Fűnyíróember vagy a T2. Végül hat gigabyte-nyi anyagot sikerült a grafikusoknak összehozniuk, amiből 300 Mbyte fölötti grafika terpeszkedik el a CD-n. A játék ötletét a Fantasztikus utazás c. film adta - egy kicsinyítő géppel miniatüriazálnak egy embert és egy gépet - s ezt egy másik emberbe fecskendezik be. Év vége felé részletesebben beszámolunk erről a grafikai csodáról. *Masell*

DARK SUN WORLD

A világ, amely annyira különbözik minden eddig megszokott AD&D környezettől, némi magyarázatra szorul. Természetesen itt is találunk jó fiúkat és rosszakat, akik egymás ellen küzdenek. Találunk problémákat amelyeket meg kell oldanunk és találunk küldetéseket, amikre a világ meghatározó karakterei fűtik be csapatunkat.

Miért is más a Dark Sun világa? Ez a világ is legalább olyan kellemes volt azelőtt, mint a többi hasonló világok, de jöttek a Defiler-ek (rossz fiúk) és elszippantották a bolygó vitalitását. Mint élősködő fajzatok elég jól sikerült megerősödniük és szép lassan a bolygót forrongó sivataggá silányítani. Nézzük a jó fiúk csapatát. Ők a preserverek, akik ugyan ismerik a Defiler-ek módszereit, inkább a bolygó vitalitásának helyreállításán fáradoznak.

Ebben a világban mindenki képes használni mágikus képességeit. Nem nagy szó a psionic, priest vagy a preserver. A harcosok azonban nagy becsben tartják a fémfegyvereket, mivel abból nem sok forog közkézen. A fegyverek és páncélzatok nagy része csontból, bőrből, obsidiánból készül.

Nem kis munka túlélni a nap nap utáni csatározásokat ebben a sivár pusztaságban. A játék már kezdetben is erőpróbákra ösztönzi a játékost. Erőpróbákra, életre halálra.

Rengeteg szörny grasszál ebben a mágikus világban, némelyek agresszív támadóerejükkel, mások mágiával szerzik napi betevő kalandozójukat. Ez még nem lenne baj, de a templar-ok is vadásznak kicsiny csapatunk tagjaira.

Miért? - Teheti fel a kérdést a játékos kedvű olvasó. Mert már a játék kezdetétől gond van a státuszunkkal. Egy kellemetlen rabszolga-arénában indul a játék, és sajnos kalandozóink nem a lelátón ülnek, hanem az aréna kapujában állnak, amikor a szörnymester beengedi az első szörnyű lényeket. Fenn a lelátón pedig egy öntelt mágus király élvezi élet-halál harcunkat a bestiákkal.

Tehát rossz helyre érkeztünk. No, de a harmadik negyedik harc után megfordul az ember fejében a gondolat, hogy vajon nem lenne-e érdemes megszökni. Na igen, a kalandok itt indulnak és folytatódnak egészen a játék befejezéséig.

Helyezzük képbe az olvasót. A helyszín Draj városa, amelyet a kimondhatalan nevű Tektuktitlay ural. Mi pedig csücsülünk a gladiátorok szállásán szoros őrizet mellett. Mit is tehetünk.

Először úgy gondolom, ismerkedjünk meg a játék irányításával. Teljesen pointer vezérelhető, egyértelmű dologgal állunk szemben. Az SSI változtatott a már megszokott, de talán kissé poros csatarendszerén.

Nézzük az ikonocskákat.

Nyilacska - Walk - menni

A nyilacskával rámutatva egy pontra a karakterek automatikusan megindulnak a megadott cél felé, ez alól kivétel, ha nem lehet odamenni (mocsár vagy eltorlaszolt járat). Ha belebotlanak útközben valakibe és az ellenséges szándékot mutat, akkor léphetünk a harc-rendszerbe.



Kard és nyílvessző - Attack - harc

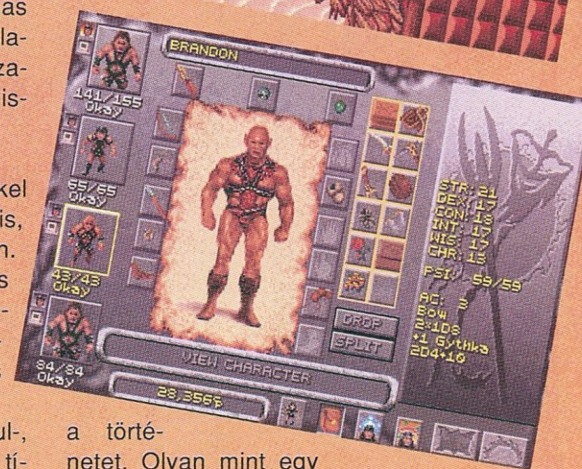
Kétféle harc lehetséges a Dark Sun-ban, közelharc és lő-, vagy dobófegyverekkel vívott csata. A kis ikonok szerint lehetnek kardocska, vagy nyilacska. Szerintem ez annyira titokzatos, hogy le sem írom, hogy mi mi lehet.



Szemecske - Look - kukucs

Ez nem a Peep Show opció, hanem a megvizsgálgatásra szolgáló rész. Ha va-

DARK • SUN™
W O R L D

lamin a szemecske használható, az még nem bizonyos, hogy felismerhető vagy használható.
Ezzel az opcióval rákattintva a tárgyra, személyre, szörnyre, újabb lehetőségek tárulnak fel. TALK, USE, PICK UP.
Az értelmük mindenki számára közismert, beszélni, használni, felvenni. Ha valamit szeretnénk összeszerelni, vegyük előbb a tárgyunkat a pointerbe és akkor kombináljuk a másikhoz.
A csata és a haladás így már pofon-egyszerűvé válik.

Pár szó a karakterekről.

Új karakterekkel bővítették a hagyományos AD&D karakterek listáját. A human, dwarf, elf, fél-elf, half-giant, halfling mellett megjelent a mul és a thri-kreen is.
Ki ne ismerné a *Dwarf*okat, Dark Sun világában is alacsony, de roppant erős nép. Mindezek alkalmassá teszik őket harcos, gladiátor és multi-class karakter megalkotására.
Athas *Elf*jei gyors, kecses fajtájúak, akik közül sokan ranger, harcos és gladiátor karriert választják. Mások mágikus képességeiket kamatoztatva, preserverként, clericként vagy psionicként boldogulnak.
A *fél-elf*ek Dark Sun világában a városok vérkeveredése után jelentek meg. Emberek és Elfek ivadékai. Kitűnő, sokoldalú nép, amelyek fiai néha a Druid mesterséget választják.

A *fél-óriás*ok - (Half Giantok), egy mágikus kísérlet hatására létrejött népség. Szörnyű izomerejükkel általában harcosként tengetik életüket.
Halfling-ok (félszerzetek), igen alacsony, de mégis nagyon bölcs nép, amely szinte bármely képzettséget választhatja.
Mul, az öszvér. Fura párosítás. A Humanoidok keveredése a Dwarfokkal. Magas állóképességű, erős fajta, akik sok jó gladiátort adtak Athasnak. Teljesen titokzatos nép, állítólag csak férfi egyedeket ismernek.
Thri-kreen
Ezt a fajt nem lehet emberi mértékekkel mérni. Nevezik sáska-harcosnak is, ugyanis küllemét ez jellemzi a legjobban. Egy nagyranőtt rovar, amely gigantikus erővel rendelkezik. Nyugodt szívvel nevezhetnénk harci gépnek is, hiszen körönként háromszor támad, paralizál és hasonló dolgokra is képes.
A normál AD&D-ben megszokott Lawful-, True-, Chaotic-, Good, Evil és Neutral típusok is megadhatók, de persze itt sem jelentenek semmilyen előnyt vagy hátrányt.
A játékhoz mellékeltek egy kis bestiáriumot is, amelyben az új szörnyek teljes leírását is megtalálhatjuk.
Rengeteg varázslat és Psionikus képesség teszi teljessé a játékot. De sajnos csak keveset használhatunk jó hatásfokkal.
Nekem azért tetszett a játék, mert szakítottak a hagyományokkal és sokféle agyafúrt ötlettel saját magunk alakíthatjuk a történetet. Olyan mint egy regény, amely az olvasás folyamán az olvasó fantáziájának segítségével épül tovább.



A beszélgetések jó humorral megalkotottak és így igen szórakoztatóak. Nem kell a játéktól angol tudósnak sem lenni ahhoz, hogy eljuthass a végső csatáig.
Sajnos a fejlesztők a végét kissé elkapkodták. Hiába a rengeteg fejlesztéssel töltött hónap, mégis sok a kis hiba.
Mindezek ellenére igen élvezetes játékkal gazdagodtunk. Kezdj bele, s a többi majd jön magától. Egyébként a következő számunkban remélhetőleg teljes leírást is közlünk erről a fordulatos kalandról, a már közismert Mocsy és Pellus tollából. Addig is jó kalandokat kívánok!

Shy



Simon the Sorcerer






Az egész Simon tizenkettedik születésnapján kezdődött. Egy partyt szervezett. Nem egy nagy bulit, mint ahogy a tizenévesek általában, csak egy csendes összejövetelt cukorkával, jégkrémmel és egy mágussal, Marveloval. Ő a nyulak kalapból való előhúzogatására volt specializálódva, meg hasonló apró trükkökre.

Simon nagy élvezetet talált abban, hogy a barátainak magyarázza, hogy is működik a "nagy mágus" trükkje és abban, hogy figyelje az apját, hogyan akadályozza meg, hogy Marvelo a Bűvész, Marvelová a Gyilkossá váljon.

Amikor a gyertyaelfújás következett, Simon egy Gameboyt kívánt magának a nagyszüleitől a bátyjától pedig, hogy essen bele valami mély és az alján tüskés gödörbe. Eléggé meglepődött, mikor egyszer csak csengettek, és egy kiskutya állt az ajtóban. Miután sikertelenül próbálta belegyömöszölni a kis lénybe a barátja Tetris kártyáját, rá kellett jönnie, hogy ez nem a Gameboy, amit kívánt.

A kutya (Chippynek nevezte el) a szájában egy furcsa könyvet tartott, amit senki nem tudott elolvasni. A fiú szüleinek nem volt szíve elárulni, hogy a kutya nem születésnapi ajándék, és hogy fogalmuk sincs, hogy került ide. Minden esetre Simon egy új célpontot talált szadista hajlamainak kiélésére. A kutyát befogadták, a könyvet pedig elrakták és elfelejtették. Egészen mostanáig...

Simon épp azon gondolkodott, hogy megint be kéne raknia a kutyát a ruhaszárítóba. Föl is ment a padlásra, ahol a blöki épp a könyvével játszadozott. És ekkor... Megjelent egy dimenziókapu. Persze Simon ahelyett, hogy üvöltve rohant volna fölhívni a NASA-t, inkább a kapuba rohant, hogy végre valami érdekeset is lásson. Pedig mennyivel jobban tette volna, ha inkább megijed egy kicsit...

Egy varázsló házába érkeztünk, aki egy levélben megbízott minket, hogy szabadítsuk ki őt, és győzzük le a gonosz Sordidot. Ehhez a segítségünkre lesz a kutyája, és a varázscuccai, amiket csak egy mágus használhat. Mivel nekünk csak a ruhánk mágikus, először is be kell kerülnünk a céhbe, amit a kocsmában lévő unatkozó illúzionistáknál érhetünk el.

Hát akkor kezdjük el az előkészületeket. Kapjuk föl a hűtőszekrényről a mágnest, a fiókból pedig az ollót, aztán menjünk el körülnézni egy kicsit. Természetesen első utunk a kocsmába vezet. Vegyük föl az automatáról a gyufát. Még megpróbálkozhatunk egy ital rendelésével is, de úgysincs olyan, amit kérünk, úgyhogy inkább távozzunk.

Az egyik ház mögött egy létrát találunk, amit gyorsan magunkkal is viszünk. Ugyanitt van egy bejárat a druida házába, akit mindenki a figyelmünkbe ajánlott. A házban vegyük fel a befőttes üveget, és a megfázás elleni gyógyszert.

Már csak a kovácstól kell lenyúlnunk a kötelet és a harangnyelvet, aztán futás ki a városból. Dél felé haladva egy boszorkány házához érkezünk, Húzzuk föl a vödröt a kútból, vegyük föl, aztán lépjünk be a házba. Elég érdekes a berendezés, bár mit várjon az ember egy békés lelkületű gonosz boszorkánytól?

A falnak támasztva egy seprű árválkodik. Mivel eléggé megesik rajta a szívünk, vegyük magunkhoz. Ekkor érkezik meg a humanitáriánusok egyesületének vezetője, és ember-, azaz inkább seprűrablással vádol meg minket. Aztán még hozzá teszi, hogy megkaphatjuk a cuccot, ha legyőzzük párbajban. Mivel erre még egyelőre nincs képesítésünk, inkább távozzunk.

Egy rövid csevegés után pár faféreggel, egy óriási barbárhoz érkezünk, aki keservesen sírdogál a földön ülve. Kérdezzük meg, mi baja, mire elmondja, hogy élete a végéhez közeledik, ugyanis egy gonosz tüske belemászott a lábába. Ne hagyjuk szenvedni szegény szerencsétlent, húzzuk föl a sebészkesztyűnket, és operáljuk ki belőle a majdnem két milliméteres szálkát. A barbár hálából egy sípot nyújt át, hogy fújjuk meg, ha szükségünk van rá. Az már más kérdés, hogy a lyuk be van tömődve, így ez gyakorlatilag használhatatlan.

Utunk egy hídhoz vezet tovább, ahol egy troll úgy

Simon the Sorcerer

dönt, hogy nem löketi le magát még egyszer a hídról a kecskék által, ezért sztrájkolni kezd. Próbáljuk meg lebeszélni erről. Miután ez nem sikerül, a troll ellopja a sípunkat, és egy jó nagyot fúj bele. Pechére, mivel erre megérkezik barbár barátunk és egy kecses mozdulattal a folyóba vágja. A táblája fövétele után továbbmehetünk.

Út közben egy elég ostoba kinézetű fickóval beszélhetünk, aki azon siránkozik, hogy nem akarnak nőni a babszemei. Locsoljunk rájuk egy vödör vizet, mire barátunk (majdnem tizes az IQ-ja (kettővel több, mit a Masellnek)) elkezd siránkozni, hogy csurom víz lett minden, és dühösen elrohan. Vegyük föl a magokat.

Rövidesen egy toronyhoz érkezünk. Használjuk a harangnyelvet a harangon. Erre egy gyönyörű hajfonat ereszkedik le a magasból, amin följuthatunk szívünk hölgyéhez. Némi smúzolás után a leányzó egy méretes sertéssé változik, akit be is gyömöszölünk a kalapunkba.

Az erdő közepénél elég érdekes helyek vannak. A goblinok kapujánál vegyük föl a papírdarabot, a favágónál pedig beszéljünk, míg meg nem kapjuk tőle a fémkeresőt.

Az észak-keleti úton elindulva egy házikóhoz érünk. Ennek tulajdonosa épp azon siránkozik, hogy soha senki nem látogatja meg, pedig nemrég lett volna a szülinapi bulija. Üljünk le hozzá és együnk egy pár tállal a sár-leveséből. Miután kettő sikeresen távozott belőlünk az input nyílásunkon, a harmadikat inkább a befőttes üvegünkbe töltsük. Szerencsénkre ezzel el is fogy ez a förmedvény, vendéglátónk pedig magunkra hagy minket. Toljuk el a ládát, de még ne másszunk le a csapóajtón.

Induljunk el vissza a faluba. A boltban adjuk át a megrendelőlapot az árusnak. Mivel az erdő közepén a törpék csak törpéket engednek be a bányájukba, vágjuk le egyik jeles képviselőjük szakállát a kocsmában az ollóval.

Az egyik helyen egy csokiajtajú ház van. Ezt nagyon egyszerűen ki lehet nyitni: egyszerűen uszítsuk rá malacképű kedvesünket. A házba bejutva egy füstölővel és egy kalappal leszünk gazdagabbak. Ezeket a kinti méhkason használva némi viaszt szerezhetünk.

A varázsló háza mögött egy szép, tiszta szemétdombot találhatunk, ami magas humusz és mágikus anyag tartalma miatt ideális táptalaja lehet babcsíráinknak. Ezt elültetve pillanatok alatt egy gyönyörű dinnye (?!) nő ki. Haha! Nagyon vicces. Vegyük föl, oszt fussunk!

Menjünk vissza a kocsmába és rendeljünk egy italt. Amíg a kocsmáros a pult alatt kutakodik, dugaszoljuk be a hordó nyílását a viasszal. Ennek eredményeként egy hordót és egy sörjegyet tehetünk magunkévá. (Míg erre rájöttem... Baromság az egész.)

Rohanjunk el a törp bányába, de előbb még ugorjunk be a bagolyhoz az ijesztgetésünk által kihullott tolláért. Szóval a törpökhöz a szakállt viselve juthatunk be. Majdnem, ugyanis szükségünk van egy jelszóra is. A legegyszerűbb módszer ennek megtudására, hogy a-tól kezdve végigkérdezzük a szavakat. (Ez komoly. Tényleg ez az egyik módszer.)

Szóval bejutottunk a bányába. A kissé álmos, de egyébként éber őrnek adjuk át a söröshordót, aztán a pincébe lejutva csikizzük meg az alvó törp lábát a tollal, így felvehetjük alóla a kulcsát.

Erre a zárt ajtónál lesz szükség (jé!), melyen keresztül a kincseskamrába jutunk. Ennek zord urának a sörjegyet nyújtsuk át, jutalmul pedig egy apró kis pici gyémántocskát kérjünk. Kifelé menet még vegyük föl a horgot az ajtótól.

Az egyik pályán egy bárd gajdol. Mivel eme tevékenység káros behatással van növésben lévő dobhártyánk fejlődésére, rugjuk bele a görögdinnyét a Soushaphonja kürtőjébe. A hatás fergeteges lesz. Nem történik semmi azon kívül, hogy megkapjuk a furcsa nevű hangszert.

Na, ezt a cuccot most az óriásnál fogjuk hasznosítani, aholis a fülébe fogunk tülkölni. Az így kidöntött fán a sárkány barlangjába jutunk, aki elég rossz bőrben van. Adjuk neki a nátha elleni gyógyszert és vegyük föl a poroltót. A barlag előtt, a bejárat fölött van egy szikla. Másszunk föl rá a horog segítségével. A sárkány barlangja fölött kössük rá a kötelünket a mágnesre, és az egészet lógassuk le a lyukon. Ezt ismételgessük addig, míg az összes pénz a miénk









Simon the Sorcerer

nem lesz.
A sárkánytól északra van egy kő a földön. Vegyük fel. Menjünk vissza a faluba. Adjuk el a gyémántot a dísztárgyárusnak 20 aranyért, aztán a pénzzel menjünk a boltba, és vásároljunk egy kalapácsot és egy Fehér Szellem nevű festékoldót. Menjünk a kovácshoz és pakoljuk rá a kavicsunkat az üllőjére.

Menjünk el a hegyekbe oda, ahol egy varázsló szobor áll, és használjuk itt a fémkeresőt. Ezek után keressük fel a régészt, aki az erdő közepénél kutakodik, és üvöltsünk le hozzá a lyukba. Dobjuk le neki a kavicsunkat, ami immár egy őskori kövület is, és mondjuk azt, hogy a metal detektornál találtuk. Ha legközelebb arra járunk, Dr Von Jones már javában köveket keres, melynek hatására kiásott egy Milrith darabot is. Ezt vigyük el a kovácsnak, aki baltát csinál belőle. Cipeljük el ezt a favágónak, aki rögtön el is megy kipróbálni.

A házba belépve vegyük föl a mászópecket, majd fújjuk le a poroltóval a tüzet. A kampót megnyomva egy faraktárba jutunk, ahonnét kapjuk föl a mahagonit. Ez utóbbitárgyat vigyük el a faférgeknek, akik boldogan bele is költöznek.

Na, most menjünk el a toronyba. Az emeleten rakjuk le a padlóra a kukacokat, akikk egy szép kerek lyukat rágnak bele. A második lyukba már ne essünk le, inkább engedjük le a létránkat és azon másszunk le. Egy sírboltot találunk. Nyissuk ki a szarkofágot, amiből ennek hatására egy múmia mászik ki. Rántsuk meg a pólyájából kilógó darabot, hogy fölvehessük a varázsbotot. Mostmár csak vissza kell mennünk a városba a varázslókhoz, hogy mi is a céh büszke tagjai lehessünk.









A hegyekben volt valahol egy fa, ami azon siránkozott, hogy egy favágó megjelölte és most ki akarják vágni. Mossuk le róla a festéket a festékoldóval. Cserébe különféle varázsszavakat kapunk.

Most már visszamehetünk a swampling házába a mocsárban, onnét pedig le a csapóajtón át. Mivel a mólón mozog az egyik léc, szögeljük meg, aztán így továbbjutva kapjuk föl a koponyáról a Frogsbane-t.

A vízesésnél az útkereszteződéstől le lehet jutni az indákon Golumhoz, a Gyűrűk ura c. halhatatlan Tolkien műből. Nyújtsuk át neki a befőttes üvegünket, hogy megszerezzük a pecabotot. Ezzel ki is fogjuk az EGY gyűrűt.

Visszatérve a városba láthatjuk, hogy a boltosok elkészítették a csomagot a goblinoknak. Másszunk bele és már utazunk is.

Megérkezéskor lökjük le magunkról a dobozt, majd vizsgáljuk meg a papírhalmazt. Meg is találjuk a varázskönyvünket. Nyissuk is ki. Az így talált papírt dugjuk be az ajtó alá, majd a földön lévő patkánycsonttal piszkáljuk ki a kulcsot, amivel aztán ki is nyithatjuk a zárat.

A folyosóra érve vegyük föl a vödröt, aztán menjünk le a kínzóterembe. Itt tartják fogva a druidát. Beszéljünk hozzá, mire úgy dönt, mi démonok vagyunk. Vegyük le a gyűrűt. Kiderül, hogy a fickó minden teliholdkor békává változik. Húzzuk rá a vödröt a fejére, aztán a rajta lévő lyukon át világítsunk be a tűzben forrósított vasrúddal. Tahdah! Itt a vérbéka.

Ekkor persze megérkeznek az őrök, akik elől be kell bújnunk a Vasszűzbe. Kellemes szórakozás. Na, pár nap múlva a békucink is megérkezik egy fűrésszel a szájában. Pár húzás ezzel a ráncson és már szabadok is vagyunk. (Persze előbb nem árt felvenni a mentolos tablettákat a földről.)

Térjünk vissza a városba a druidához, aki nem tud visszaváltozni emberré. Adjuk neki a Frogsbane-t, cserébe egy Drink Me potionért.

A fő összecsapás előtt már csak a boszorkánnyal kell leszámolnunk. Ehhez egy a papír-kő-olló játék szabályaival megegyező versenyben kell helyt állnunk. Ha esetleg nyernénk, fölvehetjük a seprűt, csakhogy ekkor megjelenik a boszi sárkány formájában. Változzunk át egérré és sprinteljünk ki az egérlyukon.

A hegyekben a fapeckeknél hiányzik egy fok, amit a favágó házában fölvettel pótolhatunk. Ekkor azonban egy nagyon gonosz hóember állja el az utunkat, aki már majdnem olyan csúf, mint a Brazil hajnali fél tizenegykor egy (?) átvirrasztott éjszaka után. Szóval az a lényeg, hogy ez a lény nem enged minket tovább. Együk meg az XXXXX erős mentolcuk-

Simon the Sorcerer

rot, mire egy kis lángfelhőt fújunk. Láng+jég=víz. Víz=továbbjutás.

Szóval megérkeztünk a híres-hírhedt Halál Tornyához is. Persze a híd leszakad előttünk, de hát mire való egy repülő seprűnyél, ha nem arra, hogy átjussunk vele egy kis lyukacskán. Bár ezt a problémát elég elegánsan megoldottuk, az ajtón meg nem jutottunk át. Talán ha meginnánk a Drink me potiont, átférnénk az ajtó repedésén...

Végre találkozunk a kutyusunkkal is, aki gyengédnek épp nem nevezhető módon egy kertbe cipel minket. Itt vegyük föl a levelet, a kavicsot, és a gyufát a vödörből. A gyufából és a levélből a következő pályán egy hajót barkácsolhatunk a vizililliomon (közelebb kell húzni), így fölvehetjük a magokat. Ezeket összezúzva a kavicsunkon olajat kapunk, amit kenjünk rá a csapra. Lasszózzuk meg a csapot. A víz megered, a pocsolya szintje megemelkedik, mi pedig továbbhajózunk a vad tengereken.

Csakhogy most meg egy béka áll az utunkba. A vízben azonban találhatunk egy ebihalat. Ez utóbbi rabul ejtésével megzsarolhatjuk a gondatlan szülőt, aki inkább elállt az utunkból. Alatta pár Eat me gombát találunk, amitől ismét megnőhetünk. A kertben még törjünk le egy ágat a fáról, majd távozzunk.

Egy ládaszörny veti ránk magát gonoszul kaffogva, de mi egy laza mozdulattal ékeljük csak ki a fogait. Vegyük föl a dárdát és a pajzsot, aztán menjünk le.

A helyi szórakoztató központba jutunk. Piszkáljuk le a koponyát a dárdával. Találhatunk egy kart egy szerkezeten, amit megnyomva egy kőtömb emelkedik fel. Rakjuk be ez alá az itt található ládát, aztán ejtsük rá a követ. A láda darabokra törik, nyolc gyertya meg fölvehetővé válik. (Hogy az miért nem zúzódott össze?...)

Menjünk föl a hálószobába. Itt a szekrényen egy varázspálcát találhatunk, a párnákon egy könyvet, a földön egy zoknit, az ágyon meg egy erszénybe. A zoknit gyömöszöljük bele az erszenybe, majd az egészet tartsuk a lépcső alatti lyuk elé. Hopsz, egy egérke bele is mászik, majd szépen elalszik.

Egy emelettel följebb pár démonnal cseverészhetünk az élet gyötrelmeiről és alig tudjuk lebeszélni őket róla, hogy megszabadítsanak minket sivár életünktől. Inkább polírozzuk ki a pajzsunkat a vegyszerekkel, majd akasszuk fel a szögre. Vegyük föl még a könyvecskét a polcról, aztán menjünk le egy szintet.

A tükörről kiderül, hogy egy varázstükör, ami kiválóan alkalmas kémkedésre. Kérjük meg, hogy mutasson képet a fönti szobáról, így megtudhatjuk a két démon nevét.

Másszunk vissza az emeletre és kezdjünk bele démonűző szertartásunkba. Kérjünk krétát a két lénytől, rajzoljunk mágikus jeleket, stb. A kisördögök cserébe, hogy visszaküldjük őket e pokolba, elárulják a teleport indítókódját. A szertartás végeztével repüljünk el a Tüzes Katlanba.

Kapjuk fel a kavicsokat és a faágat a földről, majd kérjünk egy prospektust a recepcióstól. Ebben egy gumit találunk, amit a fával használva egy csúzlit készíthetünk. Ezzel lőjük meg a riasztót. A pultról vegyük föl a gyufát, majd a következő képernyőről a padlófényezőt.

És íme itt a főgonosz! Ne sokat cécózzunk, inkább változtassuk kővé a pálcánkkal, majd a gyufával meggyújtva a katlant, dobjuk bele a varázspálcát a tűzbe. Csakhogy erre Sordid is feléled, akit locsoljunk le a padlóviksszel. Oh, jaj. Vót gonosz, nincs gonosz. ENDE.

Hát, meg kell mondjam, nem voltam éppen odáig a játéktól. A képek ugyan gyönyörűek voltak, a zene még jó volt, de a játék maga túl nehézre sikerült. Nem volt meg benne az a kis segítség, ami elengedhetetlenül szükséges bizonyos részek megoldásához. Pl: a söröshordó bedugása viasszal. Legalább valami kis utalás lett volna rá egy beszélgetésben, vagy valami hasonló. Mindenesetre, egyszer azért nem árt végigjátszani a gamet.

Created By NF Rainbird

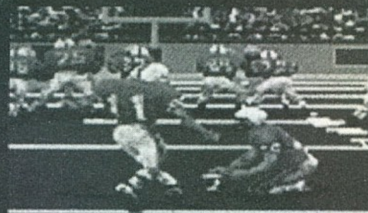








FOOTBALL PRO



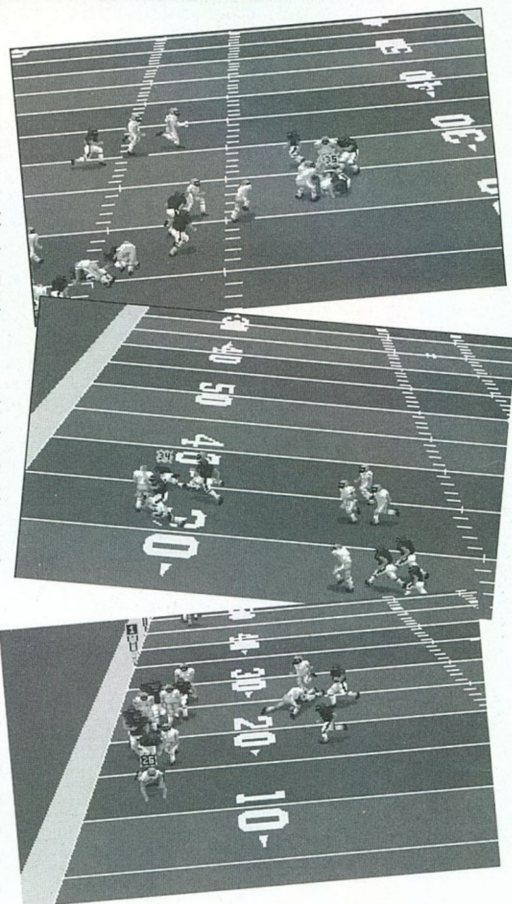
Dynamix

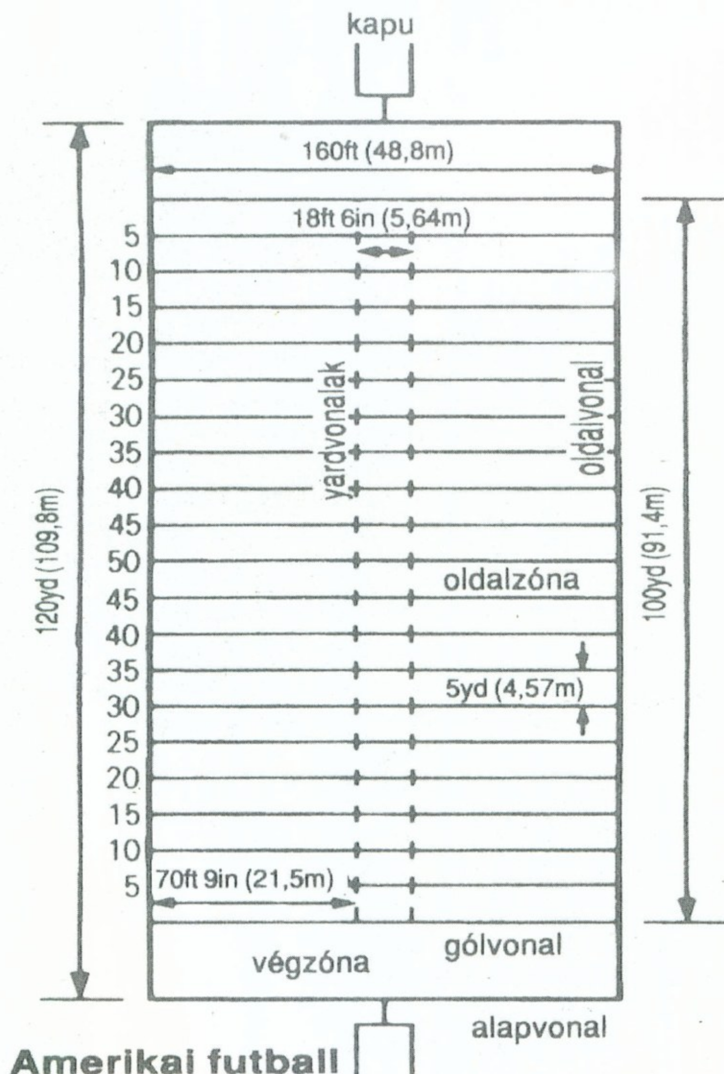
A Dynamix eleinte csúcs szimulátoraival kápráztatta el a boldog PC-tulajdonosokat, de tavaly nem kevés sikerrel debütáltak a sport-programok között Front Page Sports sorozatuk első tagjával. A játékkal elnyerték az 1992-es év legjobb sportjátéka címet. A fejlesztés azonban nem fejeződött be a program elkészültével. A rengeteg kimaradt ötlet megvalósításra várt.

Ezért készítették el a Front page Sports Football Pro változatát. Az új verzióban már felhasználták a valódi NFL játékosok neveit és adatait.Tovább növelték az animációk számát. Belekerült az All-Pro Game opció, melynek segítségével saját mez-kombinációkat kreálhatunk. Bővült a játék-formációk (playcall) és játék-nézőpontok száma.

Mivel a 93/6-os GURU-ban már olvashattatok egy részletes leírást a program előző változatáról, ezért most az amerikai focit és szabályait mutatom be részletesen. Az ősz, amerikaiak milliói számára jelent egyet a fociszezon kezdetével. Szeptember elejétől november végéig nem ritkán több mint százezren látogatnak el a stadionokba egy-egy mérkőzés kedvéért.

Ez a kemény, gyors, akciódús de sok taktikai elemet tartalmazó sportág ma amerika legnépszerűbb sportja. Az 1800-as évek közepén kezdték el játszani az egyetemeken. 1867-ben a Princeton egyetemen rögzítették először a játék szabályait.



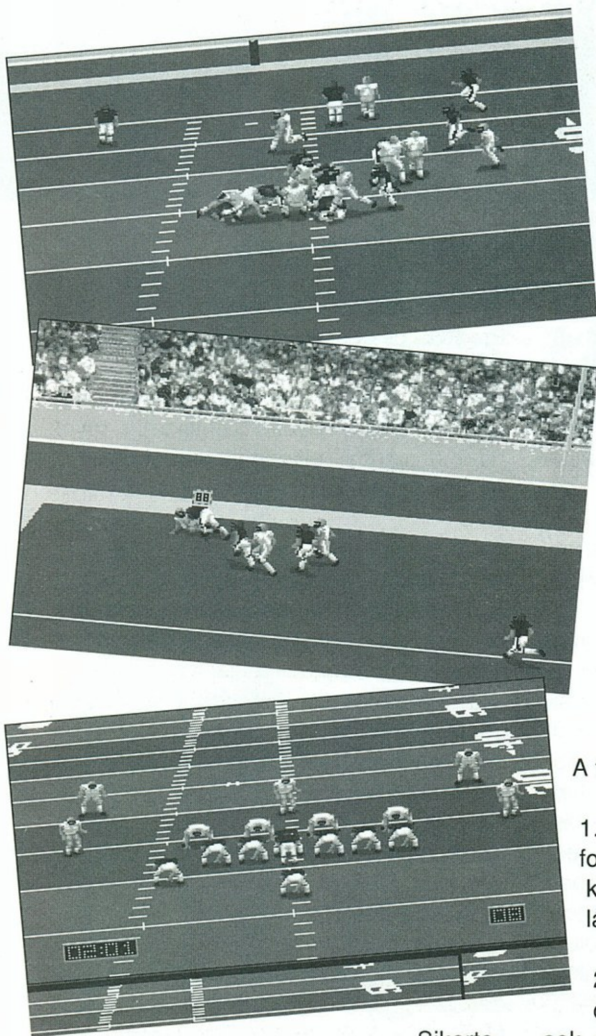


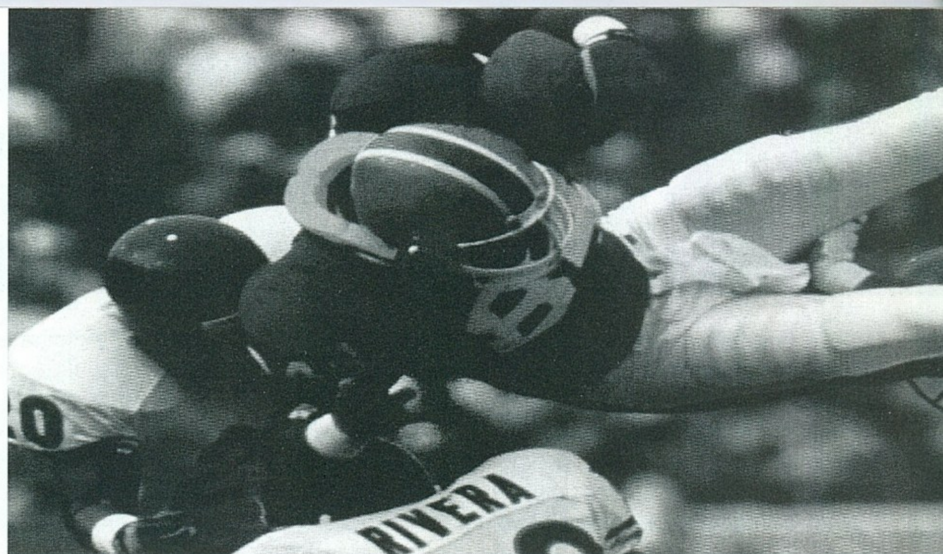
Amerikai futball

Két 11 főből álló csapat játssza, egy 100×53.3 yard-os (91×49 méter) téglalap alakú pályán. 5 yardonként keresztcsíkok vannak a pályán, mintegy rostélyt alkotva. A pálya két végén, az alapvonal és a gólvonal között találhatóak a végzónák (endzone), lásd baoldali ábra.

A csapatok kerete mintegy 40 főből áll, ebből egyszerre 11 fő van a pályán. Általában különböző felállásban lépnek pályára, ha védekezik, illetve ha támad a csapat. A csere folyamatosan történik. A játék a kick-off-fal indul. A pénzfeldobás alapján először védő csapat rúgó játékosa a 40 yardos vonalról elrúgja a labdát, úgy, hogy az lehetőleg minél közelebb landoljon az ellenfél gólvonalához. Az ellenfél játékosa elkapja a labdát, és elkezd vele rohanni a védő csapat gólvonala felé. Ahol letaglózzák a földre, onnan indul a játék fő része. A csapatok felállnak egymással szemben. A támadó csapatnak 4 kísérlete (down) van arra, hogy 10 yardot haladjon előre.

Ha ez sikerül, akkor kapnak 4 újabb kísérletet. Ha nem sikerül a támadóknak 4 kisérletből 10 yardot előrehaladnia, vagy a védők elcsípik az indítást, akkor felcserélődnek a szerepek; a támadókból lesznek a védők és fordítva. A végső cél, igy eljutni az ellenfél gólvonalához, és labdával a kézben áthaladni a fölött. Ezt a pontszerzési módot hívják Touchdownnak, melyért 6 pont jár. Touchdown után lehet kapura lőni 1 pontért, ezt hivják Extra Pointnak. A támadó csapat dönthet úgy, hogy Touchdown nélkül mezőnyből próbál kapura lőni. Ha bemegy, ezt neve zik Field Goal-nak, és 3 pontot ér.





Sikertelen kísérlet esetén az eddig védekező csapat 20 yardos vonalától folytatódik a játék, és a védő csapat fog támadni. Az utolsó pontszerzési lehetőség a Safety Point. Ekkor a védő csapat visszaszorítja a támadó csapatot annak gólvonaláig. Ez 2 pontot ér.

Ha a támadó csapat úgy látja, hogy már nem képes hátralévő kísérleteiből teljesíteni a 10 yardot, akkor választhatja a Punt-ot is, mely egy szabad rúgás. Ekkor a támadó csapat Kickoff-hoz hasonlóan megpróbálja minél messzebbre elrúgni a labdát.

A csapatok elhelyezkedése kötött taktika szerint történik. Általában 200 körüli formáció használatos csapatonként.

A különböző formációkban közös, hogy az első sorban elhelyezkedő 7 ember a linemen, a hátsó sorban áll a 4 back.

Az első sor középről kifelé haladva a játékosok a center, guard, tackle és end.
A játékosok mezeinek számozása a következő séma szerint történik

Quarterbacks, kickers	1-19
Running backs	20-49
Defensive backs	20-49
Centre, linebackers	50-59
Guards	60-69
Tackles	70-79
Ends	80-89
Defensive linemen	60-89

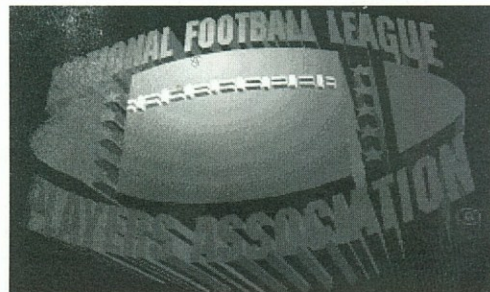
A támadásnak két fajtája van;

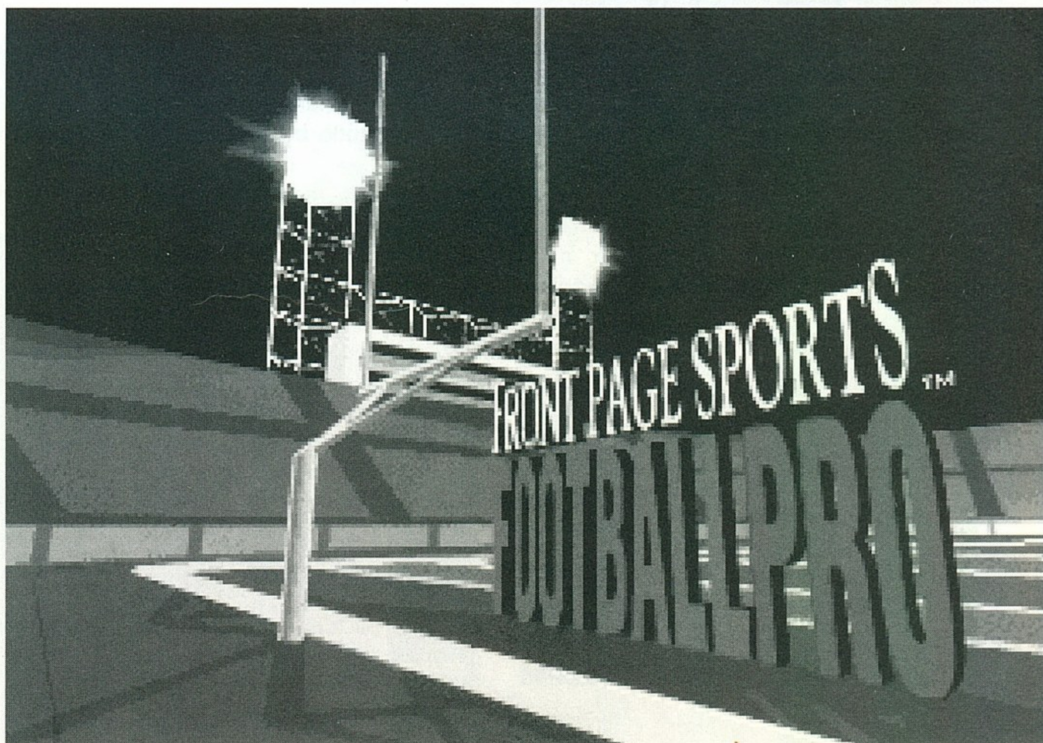
1. running (ez a legegyszerűbb, valaki fogja a labdát és megpróbál vele minél közelebb kerülni az ellenfél gólvonalához.)

2. Passing (passzal indítják a támadó csapat egyik játékosát). A mérkőzések 4 db 15 perces negyedből (quarter) állnak. Az amerikai liga (NFL) 1970 óta létezik. Két csoportja van - a National Conference és ay American Conference. A szezon végén a két fő csoportból az 5-5 legjobb csapat rájátszást (play off) játszik a csoport-bajnoki cím elnyeréséért .

A két első helyezett csapat a Super Bowl döntőben mérkőzik meg az NFL bajnoki címért. Ez az egyik legtöbb sajtó-visszhangot élvező sportesemény az USA-ban. Körülbelül ennyit lehet dióhéjban elmondani az amerikai fociról.A programmal jól átélhetjük az amerikai-foci bajnokság izgalmas pillanatait, a bajnokság minden apró részletével, a meleg szobában, a hideg téli estéken.

Charlie





SPACE HULK
Amiga

McGee fáradtan a falnak dőlt. A szenzoros sisakját már régen levette. Utálta a hőséget.

- Ebben a rohadt melegben az embernek még az élettől is elmegy a kedve! - szólt át a néger társának, Prennie- nek.

- Nem csodálnám, ha beijedtél volna attól a pár génorzótól, zöldfülű.- Mindannyian röhögtek. A norvég Brynn úgy tudott hahotázni, hogy az ember még pár percre azt is elfeledte, hogy ismét Sztálindóm város katakomba rendszerében vannak, s már több ezer mutánst és génorzót pusztítottak el. Már csak öten voltak. Több egységre oszlottak a víztározói csata után. Az aztán nem volt semmi... Theg-Larsonon, az inkvizitorukon már előzőleg is láthatóak voltak az őrület jelei, de amint meglátta a többszáz mutánst, szinte látszott, hogy örömteli remegés fut végig a testén. Szeme összeszűkült, arcára ördögi vigyor ült ki.

- Te sem vagy jobb, mint AZOK- suttogta McGee maga elé. Nem volt sok idejük gondolkozni. Larson három gránátot dobott a nyüzsgő tömegbe, s rögtön kézbe kapta a krómacél sorozatlövőjét. Melléről, testéről csak úgy pattogtak le a lövedékek, hála az energiapajzsának. Őrjöngve vetette magát a tömegbe, ontva a halált hozó ólomlövedékeket. Pár perc múlva a padló tocsogott a vértől, s emberi sikolyok szálltak felfelé. Ekkor csapódtak fel az oldalsó ajtók, éles szisszenéssel. Több tucat tisztavérű génorzó rontott be, s a tengerészgyalogosok hátára vetették magukat. Mintha a mutánsok is nagyobb erőre kaptak volna- már nem érdekelte őket semmi, kifordult szemük a semmibe nézett- a vért szagolták...

Larson a tömeg közepén volt, három testőre szorosan a nyomában. Már mindannyian az energiakardjukkal vágtak utat maguknak. McGee a csata szélére szorult ki, de neki is akadt tennivalója. Épp egy génorzó rohant feléje, s a rá ontott lövedékek csak úgy lepattogtak a kitines páncéljáról. Ekkor McGee a fejre célzott, s egy fülsértő robbanás után pépes kocsonyát látott a fej helyén. A test még pár lépés erejéig rohant felé, aztán megbotlott egy zsoldos hullájában, s elterült a földön. Larson a terem másik végébe ért, de már teljesen el volt választva a katonáitól. Rob, az egyik hűséges testőre is hiányzott mellőle. Felállt egy oszlop kiugró pillérére, s onnan kémlelte a csatát. Ekkor leoldotta az övéről az ovális G-bombát. Egy pillanatra behunyta szemét, majd beütötte a számsort, és a hibridek sűrűjébe dobta a gránátot. Hatalmas robbanás rázta meg a termet, több tucat hibrid testrészei paszírozódtak a hideg vasbeton falnak. Azok a zsoldosok, sem jártak jobban, akik a mészárlás sűrűjében voltak. Egyeseket megvédte a krómacél páncéljuk, de a nagy többségük holtan hevert a padlón. McGee hányással küszködve fordult el- majdnem a vesztére. Prennie energiakardja mentette meg az életét, amint egy génorzó karját tőből lemetszette.

- Indulás- mondta Prennie, aki a szakaszparancsnok volt. Ők most felfelé tartottak, a fazettanegyedbe. McGee ellökte magát a nedves faltól, s felzárkózott a többiek mellé. Egyszer csak mozgást látott a szeme sarkából. Odakapta a fejét, de csak egy patkány sietett el a fal mellett. Éppen fellélegzett, amikor egy mély morgás töltötte be a termet- MMMMMmmmmm.

- Mi a franc ez?- kérdezte önkéntelenül, de a többiek döbbent arcát látva elhallgatott. És ismét- Mmmmmmhrrr. A padló megmozdult a lábuk alatt.

- A rohadt életbe- ordította túl a zajt Prennie- csak ezt ne, ezt az egyet ne....

Hirtelen a padló meglódult a lábuk alatt- Hhhhhhhrrrrréééééééé hallatszott a távolból. A szoba elkezdett imbolyogni, s McGee látása pillanatok alatt elhomályosult.

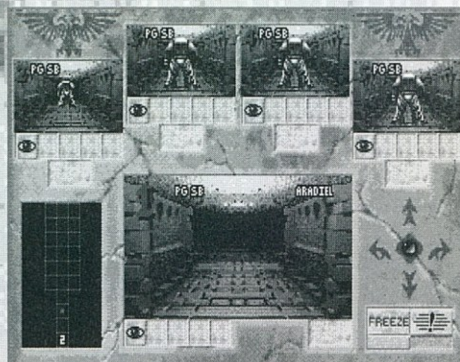
- Hé, fiacskám hozzád beszélek!- mondta John édesanyja, miközben a vállát rázta.- Kihűl a vacsora. Majd szólok apádnak, ha rám nem hallgatsz!

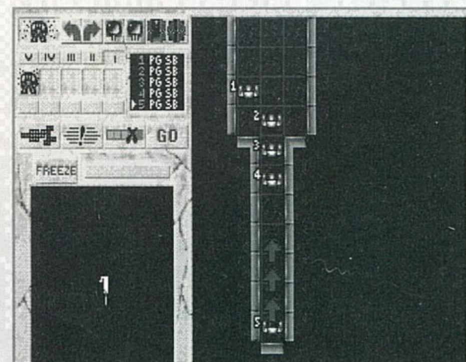
Ez megtehette a hatását, mert mintha John álomból ébredt volna, gyorsan így szólt- oké, csak várj egy picit, még kimentem ezt az állást...

Bear már szinte teljesen kivesézte a játékot a 93/8- as számban, jóval többet egy akció játékról nem lehet írni. A küldetések közötti átvezető részek hangulatosak, s ha az első öt unalmas kampánykül-detést végigcsináltuk, jöhetnek az izgalmasabb részek: mint pl. The Baneful icon of the foe. Itt területet kell őrizni (Secure these zones), az ellenség kiindulópontjait is megkapjuk (evil approaches from..), a célunk pedig megsemmisíteni egy szobrot (destroy the statue..). Egy két alapszón kívül mást nem is kell ismerni a játékhoz, csak a mouse használatát. Az amigás változattal viszont nem vagyok teljesen megelégedve, nem a legtökéletesebbre sikeredett. Az állóképek lehettek volna szebbek is, s a zene egy idő után kifejezetten idegesítő. Bear értékelésével messzemenőleg egyetértek (61%), mert sajnos ez a program nem érdemel többet.

Masell





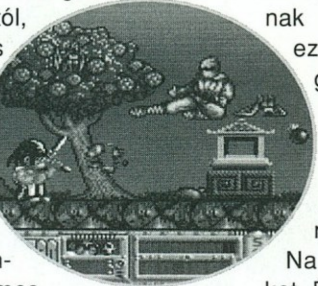


Yo! Joe!

Yo! Joe?
Hát persze, hogy jó! Sőt nagyon jó! Ez a végzetem, ebben a hónapban csupa ugra-bugra és lövöldözés volt az életem. Nem csak Amigán, hanem PC-n is kitört az őrület. Amikor először betöltöttem nem jósoltam neki nagy jövőt. Á, csak egy újabb platform dili. Hát bevallom tévedtem. Engem is elkapott a láz. A két őrült rap mániákus a világ megváltására indult, időben és térben. Az egész őrület egy kísértet kastélyban kezdődik, ami hemzseg a csontvázaktól, vámpíroktól, szellemektől és denevérektől.

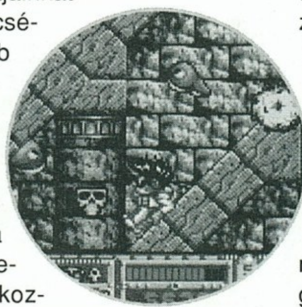


Kis barátunk/taink pusztakézzel rontanak a rémekre. Ez természetesen nem túl hatékony támadási forma, s ha tehetjük minél előbb tegyünk szert egy nunchaku-ra vagy egy kellemes vasbotra. Ha ezeket megtaláltuk, már bátran pusztíthatjuk ellenfeleinket.



Találhatunk még kincseket, üvegcséket, kicsiny ankh-okat és dobó csillagokat is kezdetben, amelyeknek később jó hasznát vehetjük.

A kincsek pontjainkat növelik. Az üvegcséket eldobva kisebb tűzvészt okozhatunk ellenfelünk talpa alatt. A kis Ankh szimbólumok az életerőnket adják vissza, a nagyok plusz életekkel ajándékoznak meg. Megjegyzem, ezek egyike sem lesz felesleges a későbbiekben. A dobó csillagok egyszer használható dobófegyverként alkalmazhatók.



A szellemkastély után egy remek kis piramisba jutunk. Na itt vehetsz is egy új joysticket. Élvezetességét fokozzák a lövöldöző bigyók és tüskés micsudák. Ha ezen is keresztül verekedjük embereinket, egy vidám azték részhez jutunk. Itt lándzsák özöne záporozik, óriási monolit kövek lezuhanása és minden ilyen gyilok akadályozza haladásunk.

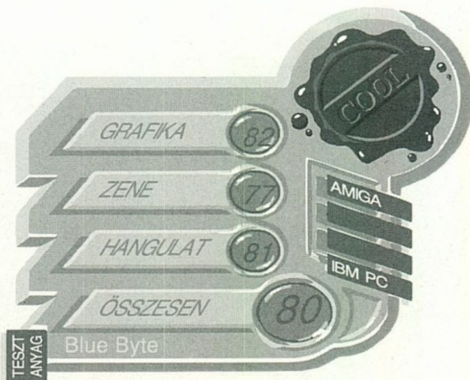
Én az inkákig verekedtem előre magam, de egy ismerősöm - Masell - képes volt végigjátszani. Így tehát innen az ő élményei következnek.

Én az ötödik pálya végéig jutottam el, ahol a gonosz főellenség elpusztított - idáig kell (legalább) öt életet tartalékolni. De addig is, több nehézség is vár ránk.

Még az azték templom leküzdése előtt (amely az egyik legnehezebb pálya az összes közül), rendesen tapasztaljuk ki a fegyvereinket. A vasrúddal ugrás közben is hadakozhatunk, ami a fölöttünk köröző denevérek számára végzetes csapást jelenthet. Viszont, ha vasrúd van a kezünkben nem tudunk megkapaszkodni ugrás közben. A vasrúd sebzése nagyobb, mint a láncosboté. A nunchaku-t viszont nem kell zsebrevágnunk, nyugodtan közlekedhetünk vele, s mindig kéznél van. Az üveget, amit eldobva egy területet lángra lobbantunk, mindig őrizzük meg a szintvégi szörnyek ellen. A pályáknál a pálya közben több nagyobb ellenféllel találjuk magunkat szembeilyenkor ha nincs kéznél a robbanóüveg, használjuk a motorosfűrészt. Ehhez a töltetet az olajoshordók adják. Minden fegyverrel másképp kell bánnunk, szerintem ez adja meg a játék varázsát. A másik pozitívuma, a pályák gigantikus mérete, és a több rejtett átjáró és kapcsoló, valamint a változatos grafika. Az amigás verzió után kételkedve fogadtam a PC változatot amiben nem is csalódtam - rángatóscroll, s a parallax háttérscrollos átvezető pálya is hiányzott a játékból. Ezeken az apróságokon kívül élvezhető a játék. Ha valaki mégis nekiáll a PC változatnak, a Yo-kívánságaim kísérjék rögös útján.



Shy és Masell

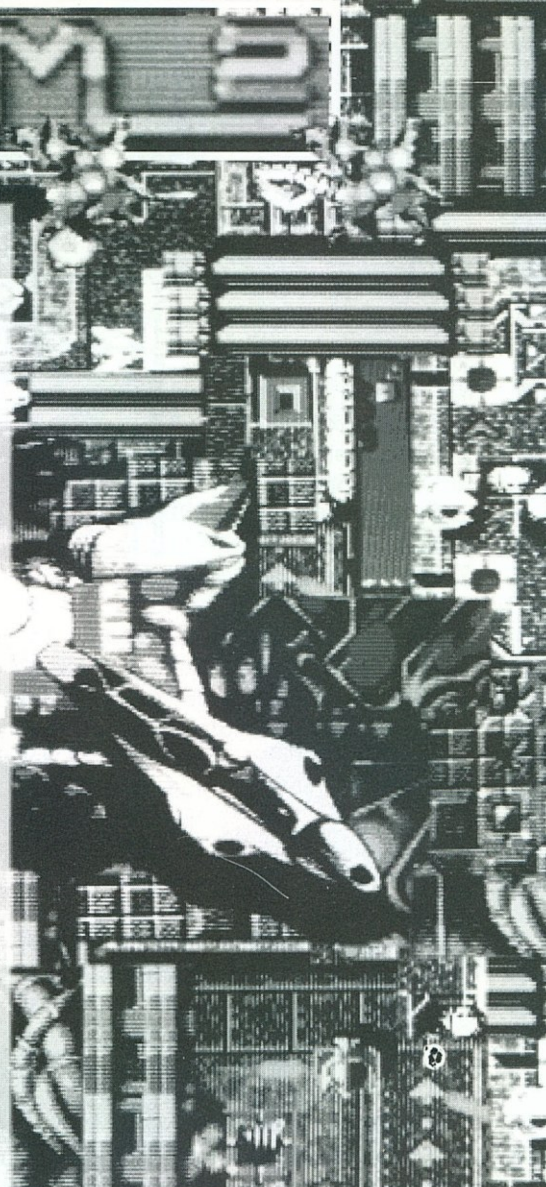


URIDIUM 2

Uridium 2
Megérkezett az első fantasztikus verzió a szinte mindenki által ismert Uridium második részéből. A Renegade azt állítja, hogy ez a legvégső és egyben legszuperebb lövöldözős játék. A készítők csak az 1200-as és 4000-es tulajdonosokra gondoltak, az 500-as tulajok legfeljebb csak csorgó emésztőnedvekkel leshetik a turbósított űrhajókat. Készül ugyan egy verzió, amely fut majd 500-ason is, s külön felismeri, ha jobb konfigurációt talál.
Az űrhajó mozgása 48 animációs fázisból áll, de szerintem ha nagyobb méretű lenne, esetleg látszódna is ez a fantasztikus dolog. Így azonban nem túl látványos.
A scroll 50 kép/másodperc 32 színben, valóban jól cseng, de csak papíron. A látvány nem több mint egy szokványos lövöldözős őrület.
Ami azonban valódi újdonság, a fegyverek sokrétűsége, a szimultán két játékos üzemmód és az extra hangeffektusok. Az első rész, ami annak idején forradalminak számított a sebessége miatt, még ma is sokak emlékezetében él.
Mocsy véleménye: *Az első rész iszonyú gyors volt, órákig lehet vele játszani. Nagy kihívást jelentett akkor. Ehhez képest a második rész nem fejlődött annyit az elmúlt évek alatt, amennyit a lelkes rajongók elvártak volna tőle.*
A pálya a horizontális scroll után már vertikálisan is scrollozódik, de azt hiszem, ezt jobban is kihasználhatták volna. A grafikák mérete pedig a nagy sebességű scroll és az A500 verzió miatt lett ekkora - sajnos.

Shy & Masell





Arany kiadások

A U.S. Gold neve szinte mindenki előtt ismert, ám ha azt írom, hogy Kixx, akkor az már elgondolkoztat egyeseket. Nos, a Kixx is a U.S. Gold része, csak ez a cég régebbi játékokat ad ki budget áron (29 vagy 35 font helyett 12.99 fontért)- ez az XL-range. Ezek közül mutatunk be egy csokorra valót.

Knights of the Sky

A cím magyarul így hangzana: "Az égbolt lovagjai". Ezt a megtisztelő címet érdemli minden első világháborús pilóta, aki a repülés korszakának kezdeti szakaszában be mert ülni a két vagy háromfedelű gépbe, s elindultak a haza védelmének érdekében. Ez a program Amigán is létezik, s az élvezetes intro után a játék sem fog csalódást okozni- én úgy érzem, hogy amit a PC-seknek a Red Baron jelentett, az Amigásoknak ugyanazt jelenti a Knights Of The Sky. Ezen felül a játék nagyon sok lehetőséget kínál: Flight Training, azaz gyakorlást. A Dogfight encounter a vadászoknak kínál élvezetes órákat,



a World War I.-ben pedig híres német ász pilótákat kell legyőznünk a légi csatákban. A Head to Head opcióval pedig egy társadat hívhatod ki, ha van modemed. Több géptípus közül is választhatsz, s ha Dogfightnál hívsz ki valakit küzdelemre, a gép is hasonló teljesítményű repülőbe ülteti be a német pilótát. A legtöbb játék viszont a World War I.-ben van, amelyben küldetéseket kell teljesítened, s ahogy a történelem halad, le kell győznöd légiharcban Németország legjobb vadászpilótáit- de a levegőben nem csak velük találkozol. Végigjátszani ezt a részt nagyon sok időbe telne, de a másik jó része a játéknak, az mikor a legjobb barátodat vadászhatod le a felhők közül.

AMIGA 94%

Night Shift

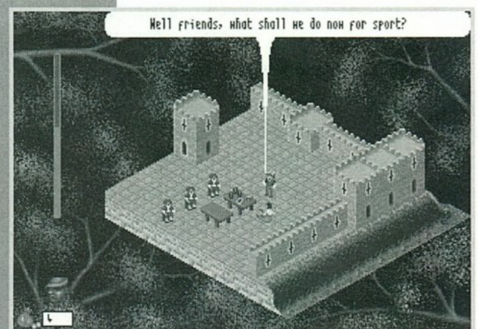
A LucasArts legelső játéka a Nightshift volt. A játékban Freddel vagy Fionával kell az éjszakai műszakokat teljesítenünk. Ezek pedig rémesen hasonlítanak egy számítógépes játékra: egyre nehezedne, egyre több a feladatunk. A játékot jellemzően az Indusrtial Might & Logic c. gyárban kezdjük, itt az első éjszakán Star Wars figurákat kell összeeszkábálnunk. A hatalmas gépsor csak egy része látszódik a képernyőn, a lépcsőkön feljuthatunk a tetejére is. Itt több kapcsoló, szelep, csavar is van, ezeket mind a jó pozícióba kell állítanunk. Ha úgy érezzük, sürgősen felfelé kell indulnunk, használjuk a léggömböt. Ez úgy történik, hogy megnyomjuk a lefelé+lövés gombokat, így alul tudjuk váltogatni azt a tárgyat amit használunk. Alapban az ököl van beállítva, de ilyenkor jobbra/balra húzva a joyt kiválaszthatjuk a lufit is. A gyors lejutáshoz az esernyőt ajánlom. Nézzük hát sorba: ököl- ezzel tudunk biciklizni, s így áramot fejleszteni. Csavarkulcs- ezzel tudjuk meghúzni a csavart, ami a gép tetejénél ki szokott csavarodni. Ekkor itt nagy gőzfelhőt látunk, s odamenve a felfelé+lövéssel rendbehozhatjuk a hibát. A főnök irodájának ablaka alatt látható négy kis zöld lámpa: ha az első ég, valószínűleg ott van a hiba a csavarnál, vagy a fenti két szalagnál. A gyufával gyújthatjuk meg a kialudt égőket. A porszívóval tudjuk eltüntetni a lemmingeket láb alól- időnként rendkívül idegesítőek tudnak lenni, ha rohangálnak. A légyfogót a földre rakva ugyanezt az eredményt érhetjük el. Ha a légyfogó nem fog lemminget, előbb- utóbb eltűnik.

Lássuk most az első éjszakánkat- ugorjunk rá a biciklire, és tekerjünk egy kicsit. Menjük felfelé, a csavarhoz. Csavarjunk rajta egyet, majd ugráljunk át balra, ahol egy nagy csúnya barna gomb nőtt ki a falból. Rugjunk bele. A gép aljánál ellenőrizzük, hogy a játékoknál a fej a nyakra kerül- e. Amennyiben azt tapasztaljuk, hogy a gépünk fordítva rakja össze a figurákat (a feje a talpára kerül), az egyik szállítószalag kapcsolóján állítsunk egyet, majd ha egy testrész a kukába került, állítsuk vissza. Így a folyamatot megfordíthatjuk, s a hatékonyságunk is nagyobb lesz. Ha több játékot gyártottunk le az előírtnál, több fizut is kapunk, az elrontott játékok nyersanyagárát viszont levonják a bérünkből! A játék közben a képernyőn megjelennek bonuszok is, ezek nagyon csábítóak, de csak akkor foglalkozzunk velük, ha minden jól működik a gyárban. A homokóra extra időt ad, a többi viszont csak pénzt jelent. Ha a gyárban elmegy az elektromosság, ugorjunk fel a biciklire, s hajtsunk bele! Ha a villanykörték gyorsan villognak, utánna gyújtsuk be a kazánt! A későbbi műszakokban festéket is kell kevernünk, három szín alkalmazásával. A színek felett lévő kerekeket kell átállítanunk, s így tudunk színt keverni.

AMIGA: 76%

Robin Hood

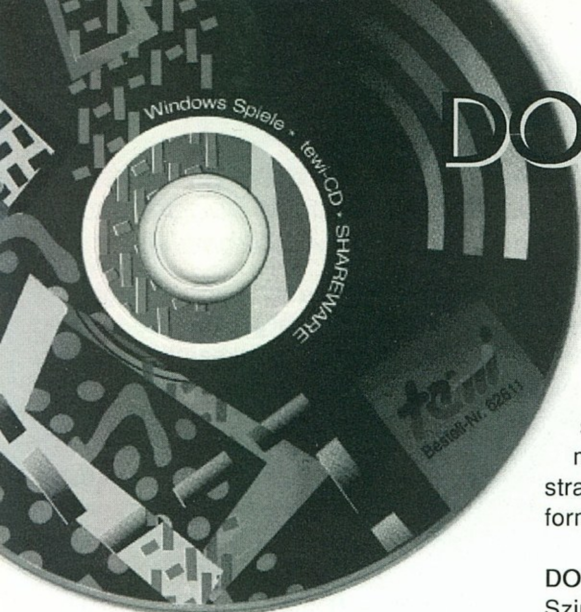
Ez a játék a Rome elődje, s legalább olyan jó is. Ikonvezérelt a program, ezekről is ejtenék egy- két szót. A nyíl és a kard a harcias kedvünket csökkenti, a szemmel pedig a 3D látkép takart oldalát láthatjuk (space). A szívvel a fáradékonyságunkat láthatjuk, míg a száj ikon a visszafogott főhősünkből elővarázsolja a szájhőst. Sajnos a mondanivalóját nem irányíthatjuk, s így akkor is megmondja a magáét, amikor nem kellene. A nyitott kéz ikon a nagyvonalúságot jelképezi- és Robin szemszögéből a nagyvonalúság egy hős fontos ismérve... Az ököl ikon pont az ellenkezőjét jelképezi, de valakinek valamiből nagyvonalúnak is kell lennie, így a sötétebb oldala a személyiségének a



szükséges rossz, amit jó cselekedet követ majd (hú de szép hosszú mondat, kár hogy nem én találtam ki). Ha a térképre clickelünk, egy pontot jelölünk ki, amelyhez Robin odamegy, ha úgy gondolja. A közvetlen irányításához az ikonos nyilakat használjuk. Más emberkére clickelve viszont követni fogjuk. Az ikon melletti hosszú bar a hősiesség- mutató. Ha kék a színe, emelkedőben van a hősiességünk, ha piros, esik. A kalandok megfejtései viszont rátok várnak.

Amiga 72%

Masell



DOS/Windows játékok

E rejtélyes cím mögött két CD-ROM húzódik meg, melyeket a **tewi** nevű német cég adott ki. A lemezek mindegyike rengeteg kisebb-nagyobb játékprogramot tartalmaz. Ezek között megtalálható a legegyszerűbb Public Domain (PD) játékoktól a shareware-ken keresztül az elmúlt évek nagysikerű (ma már inkább csak emlékeinkben élő) programokig mindenféle típusú és kidolgozottságú játék.

Windows játékok: a 220 (!) játék nevének felsorolása is betöltené az újság oldalt, ezért típusonként csak néhányat emelek ki közülük.

Kártyajátékok: 21, bridzs, tarot, vagy az ismert memóriajáték ezúttal kártyákkal.

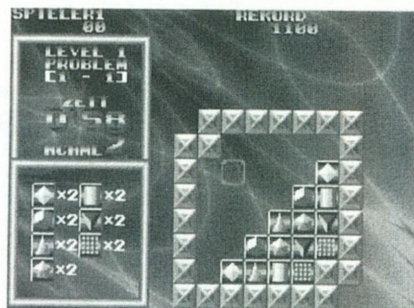
Gag-programok: ezek igazából nem a hagyományos értelemben vett játékprogramok, leginkább barátaink (munkatársaink esetleg főnökünk) megtréfálására alkalmasak. A kedvencem az a program, melynek elindítása után az ikonok menekülnek az egérpointer elől.

Shoot'em Up, azaz lövöldözös játékok 'érdekes' nevekkel: Bang!Bang!, AlienForce stb.

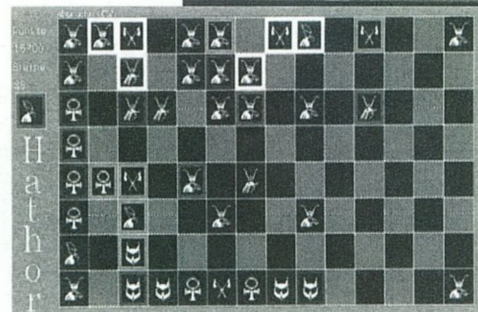


A kalandjátékok kedvelői is találhatnak maguknak játékot (szövegeset és grafikust is): Castle of the Winds, Dare to Dream, The Palace of Deceit, Panatubo stb.

Elég is a felsorolásból mert a legtöbb név úgysem ismerős senkinek sem (nekem sem voltak azok). A lemezen találhatók még szimulátorok, stratégiai játékok, szerencsejátékok, platform játékok is.

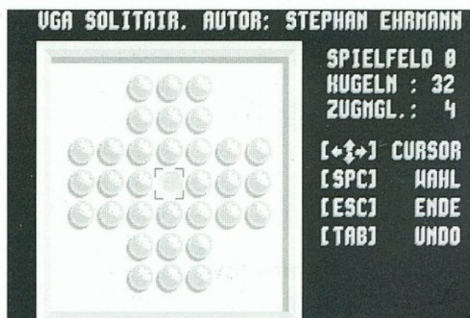


DOS játékok:
Szintén több játéktípus: logikai-, ügyességi-, (grafikus és szöveges) kaland-, Jump'n Run, kártya-, Shoot'em up játékok, szimulátorok (sport, flipper, repülés) és stratégiai játékok. Ez a kínálat, mely szintén kb. 220 játékot tartalmaz. E lemezen van két, mindenki által ismert program is: *Prince of Persia* és a *Lemmings*.

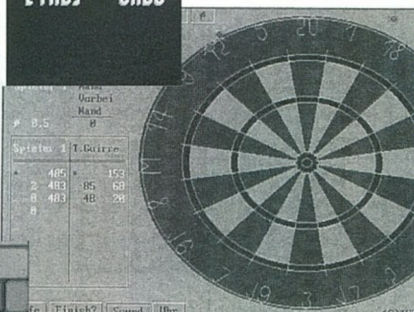


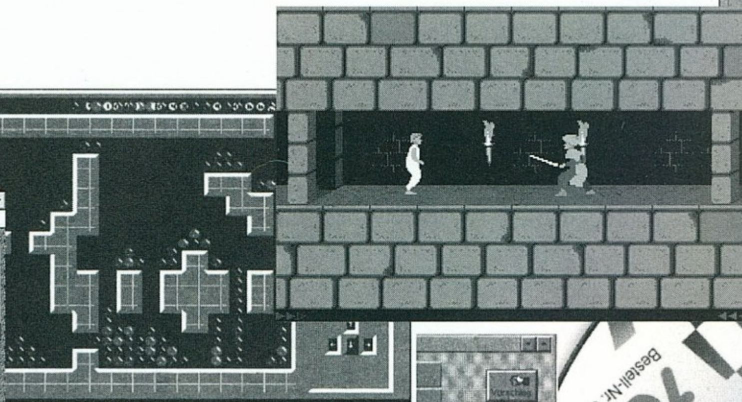
Az eltelt időben még nem volt alkalmam valamennyi programot kipróbálni (márcsak a darabszámuk miatt is), de azért már kialakulóban van a véleményem: túlzás lenne azt állítani, hogy minden programmal érdemes sokat játszani, de vannak jó játékok is - azt mindenesetre elmodhatjuk, hogy így összeségében a gyűjtemény megéri az árát.

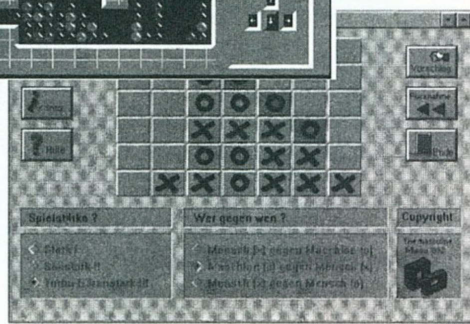
(JOCO)



Ára: 3003,- Ft
Magyarországi forgalmazó:
Szűcs Software









LOST IN TIME

Az egész egy napos nyári délutánon történt. Épp hazafelé tartottam a divatbemutatóról, mikor egyszer csak valami furcsa szédülés fogott el.

Egy hajón tértem magamhoz. Hol vagyok és hogy kerültem ide? - gondoltam. Mikor körülnéztem, a falon egy plakátot pillantottam meg, ami mintha századokkal ezelőtt készült volna, csakhogy teljesen új volt. Elindultam megvizsgálni, hátha találok valamit, amiből kiderül hol is vagyok...

Az egyik hordó mögött egy lámpát találtam, amivel már sokkal egyszerűbb volt a dolgom a kutatásban. Így szert tettem egy szivacsra, az egyik szék aljából egy szögre, amit a zsebemben lévő harapófogóval húztam ki, majd rögtön el is hajlítottam vele, végül a hajó aljába is lemásztam.

Itt magasan állt a víz, mikor viszont megpróbáltam használni a szivattyút, szomorúan tapasztaltam, hogy az be van ragadva. Szerencsére az egyik hordóban egy üveg olaj volt, melynek segítségével már nekiállhattam a szivattyúzásnak.

Rövid idő múlva szinte csontszáraz volt a padló. Most, hogy a víz eltűnt, észrevettem egy dugóhúzót egy vastag lánc mögött. Sose lehet tudni, mire lehet még jó egy ilyen holmi. Ezt is magamhoz vettem.

Újra visszatértem a plakáthoz. Mivel nagyon megtetszett, a szivacsot a vödör vízbe mártva leáztattam a papírt. A fában egy csomó vonta magára a figyelmem, amit a dugóhúzóval távolítottam el.

A tuloldalon egy ember ült egy széken. Meglepve tapasztaltam, hogy a lábain nehéz vasbilincsek vannak. A beszámolójából kiderült, hogy ő egy rabszolga. Rabszolga?! Hová kerültem?! Szegény ember teljesen le volt törve. Valahonnét kerített magának egy kést, hogy megölje magát. Szerencsére sikerült erről lebeszélnem, és még a kését is megkaptam, cserébe az ígéretemért, hogy megszabadítom őt.

Onnét, ahol én voltam csak egyetlen kivezető út volt, egy csapóajtó a magasban. Mivel a mellette lévő oszlop túl sima volt, nem tudtam felmászni oda. De aztán eszembe jutott a kés. Elkezdtem kapaszkodókat vágni a fába.

Végre egy nagyobb területre jutottam, körülbelül a hajó középső szintjére. Innét egyetlen kivezető ajtót láttam, de az be volt ragadva. A harapófogó segítségével felvettem egyet a falon lógó faszegecsekből, a szennyestartóból egy törölközőt, az ágyúgolyóktól pedig egy evezőt.

A folyosó végén egy kötélen egy karika lógott. Átfűzve rajta a törölközőt meg is húztam, mire egy titkos rekesz nyílt ki tőlem jobbra, ahonnét egy szappant vehettem fel. Ezt szétforgácsoltam a szöggel, majd bekentem vele a beragadt ajtót.

Egy embert láttam megkötözve. Megkérdeztem tőle, hogy hol vagyok, mire ő észrevéve a huszadik századi ruháimat, közölte velem, hogy egy hajón 1840-ben. Először nem akartam hinni a fülemnek, de aztán elárulta, hogy ő az Űr-Idő Őrjárat ügynöke. Mostmár kezdtek összevágni a dolgok. A plakát a falon, az egész régies berendezés... De hogy kerültem ide? Némi kérdezősködés után úgy döntöttünk, jobb lesz, ha előbb eloldozom a férfit és csak aztán folytatjuk a beszélgetést. Elmeséltem neki az eddigi kalandjaimat.

Minden a házam előtt kezdődött. A kapu előtt egy ló legelészett, így nem tudtam bejutni. A falnál azonban egy traktor állt, amiből fölvettem egy akkut, egy cigis dobozt, egy vékony csövet, és egy pár almát. Az utóbbival elcsalogattam a pacit a bejárattól, így végre észrevehettem egy üzenetet nekem címezve: betolakodó van a házban.

Elraktam a dobónyilat, amin az üzenet lógott: egy betolakodó van a házban. A lakathoz fordultam, ami persze zárva volt. Az akkuból felszívva a savat a csőbe szétégettem a zárat, így végre bejuthattam a saját kertembe.

A kert végében, a világítótoronynál egy üveg ecetet és egy hordót találtam. Ez utóbbi túl nehéz volt ahhoz, hogy megmozdítsam, így kénytelen voltam kipiszkálni a dugóját a darttal. Mostmár fölvehettem a hordót. (Milyen jól jött ekkor a sok kemény aikido.)

A házhoz visszatérve zárva találtam az ajtót, a kulcs belülről volt a zárban, ráadásul még a kilincs is a kezemben maradt. Fövettem egy pár farönköt a földről, aztán a darttal kilöktem a kulcsot a földre, de az túl messze volt, hogy kihúzhassam az ajtó alatt.

Leakasztottam a portrét a falról, és a drótját a kilincsre tekertem. Aztán az ecetet az akkuba töltöttem. Most már csak rá kellett kötnöm a kilincset és kész is volt az elektromágnes, amivel kihúzhattam a kulcsot.

A házból fölvettem az evezőt, a rézdrótot, a gumiragasztót, a poroltót, és a nyársat, majd a cigisdobozban lévő fóliával megjavítottam a biztosítékot. Távozás előtt még a tűzhelyre raktam a farönköket, aztán a világítótoronyhoz siettem.

Az ablak mögött egy slag hevert, amit az ablak betörése után a nyárssal fölvehettem. Ezt aztán rá is kötöttem a kilincsre, és így mentem el a kriptához.

Észrevettem, hogy a portré pont beleillik a lépcsőn lévő lyukba, így azt betolva egy sírfelirat tűnt elő. Ezen a gombokkal beállítottam, hogy hány évesen halt meg az illető, majd megnyomtam a keresztet. Legnagyobb csodálkozásomra egy lift érkezett.

A slagot odakötöttem a kapaszkodóhoz, majd a gombokhoz benyúlva megnyomtam a földszintet. Ahogy a lift leért, a slag föltépte a világítótorony ajtaját.

Odamenve a lépcsőn egy papucsot találtam, benne egy kulccsal, ami pont beleillett az itt lévő zárt ajtóba. A pincehelyiség egy mólóhoz vezetett, ahol megnyitottam a vízcsapot, majd visszaindultam a máso-

dik emeletre, de útközben még fölvettem egy üvegdarabot a földszinten.

Itt fölvettem a fiókból a hajónaplót és a festékoldót, és felfeszítettem a szekrényt az evezővel. Az asztalon lévő teleszkópba nézve egy hajóroncsot pillantottam meg. Kétszeri élesítés után három címert láthattam a farnál. Ezek kinézetét megjegyeztem, aztán fölmentem a toronyba.

A függöny mögött egy kerozinos üvegre leltem, majd a borotvámmal levágtam egy kis szövetdarabot. Itt már nem volt más dolgom, úgyhogy lementem a kriptába.

Odalent szinte már kellemetlenül hűvös volt. Mindent vastagon borított a por, és az egyetlen fényforrás az a rés volt, ami a kút felé nézett. Az itt bejövő fény pont néhány üvegre esett. A hordómra föllállva felvettem közülük egyet, aztán némi rázogatás után a kupakjával lelőttem a kereszt-gerendáról a rozsdaoldó sprayt. Persze a dugó résen át a kútba esett. Itt már csak egy dolgom volt, a hajón látott címerek alapján kinyitni a ládikát.

Visszamentem a torony alagsorába, és itt ráöntöttem némi festékoldót a kőkemény algákra. Egy kicsit megkapargatva őket, az üveggel egy lyuk vált szabaddá, amibe bedugva a nyársat, majd lefújva a rozsdaoldóval végre kinyílt a vasrács. Csakhogy a mögötte lévő csónak lyukas volt.

Eszembe jutott a dugó, ami a kútba esett. Visszamentem hát oda, de a kút túl mély volt, hogy kivehessem belőle. Rákötöttem a slagot a csapra, majd a szakadást rajta átkötöttem az üvegszállal, végül pedig megerősítettem a gumiragasztóval. Most a véget a kútba dugva és a csapot megnyitva, fölvehettem a dugót. Mivel a locsolóra ezentúl úgyse lesz szükségem, levágtam belőle egy darabot.

A csónakhoz visszatérve kimertem belőle a vizet a fapapuccsal, majd a ruhadarabot és a dugót használva betömtem a léket és irány a tenger.

Pechemre egy áramlat pont egy sziklára sodort, így kénytelen voltam kiúszni a partra, ahol egy halászkunyhót pillantottam meg. Gyorsan átkutattam, így fölvehettem egy hajómodellt, egy szószt, egy zsebkendőt, egy szöget, egy kenyeret és egy jegyzetfüzetet. A székre állva a szöggel leakasztottam a csillárt, majd kimentem a partra. A szósszal benedvesítettem a kenyeret, aztán földobtam a tetőre. Mikor ezt meglátta egy sirály, odarepült érte és közben lelökte a földre a mentőövet. Erről levágtam a kötelet, majd szétszedtem a csillárt és az így kapott horogra rákötöttem a kötelet. Ezzel a csákjával már fölmászhattam a sziklafalon.

Elindultam a házba, de előbb még beugrottam a toronyba az otthagyott cuccaimért. A tűzhelynél ráöntöttem a kerozint a fára, majd gyújtósnak beraktam a zsebkendőt, aztán a csődarabbal széttörtem a hajó üvegét. Mivel a hajó gyufákból készült, meggyújthattam végre a tüzet.

A kandalló szélén két lyukra lettem figyelmes. Idecipeltem a nehéz vasrudat a sarokból, és a tűzbe tartva addig melegítettem, míg el nem ért a lyukakig; ekkor egy lemez jelent meg mögöttem, amire rápakoltam a hordót. A lyukat betömtem rajta a gyertyával, aztán a tetejét kiütöttem a csővel, végül a papuccsal homokot szórtam bele a ládából. Az eredmény: kinyílt egy rejtett ajtó.

A járat a roncshoz vezetett. Odabent egy ládát találtam, aminek zárját egy drót takarta el. A pipettámba fölszívtam egy keveset a tengervízből, a fal mellől pedig fölvettem a harapófogót, aztán a korongokat a láda elé rakva belekezdtem a csapda hatástalanításába. A rézhuzalt rákötöttem a drótra, majd elvágtam az eredeti drótot. A lakatra rácsöpögtettem a sós vizet, a poroltóval pedig lefújtam, mire megfagyott. Mostmár könnyedén el tudtam vágni a lakatot is, így belepillanthattam a ládába.

Megtaláltam a kincset, egy szarkofágot, ami különös fénnyel világított. Ekkor azonban beállított egy férfi, Jarlath. Nem nagyon örült a jelenlétemnek, különféle gonosz dolgokat akart velem csinálni, aztán mégis úgy döntött, hogy visszaugrik egy kicsit az időben. Mivel én is belekerültem a hatósugarába, oda is utána mentem.

Újra a hajóra érkeztem. Egy kampó a kezemben maradt, amivel aztán kinyitottam a hajófenéken a ládát. Magamra vettem a talált ruhákat, a szalaggal pedig egymáshoz kötöztem az evezőt és a faszegecset, majd a szöget is hozzáerősítettem. Ezzel a horoggal már el tudtam érni a folyosón a kötelet. Mikor meghúztam, hallottam, hogy valami megmozdul mögöttem. Valamihez oda kellett volna kötnöm a kötelet, hogy ne csússzon vissza. Ezért aztán a végénél lévő lyukba beledugtam a dugóhúzót, és ehhez erősítettem a kötelet.

Előző ténykedésem eredményeként a szomszédos vasrácsnál egy madzag jelent meg, a végén egy szemetesvödörrel, amiben találtam egy halcsontot. Végre megvolt a szerszám, amivel kiszabadíthattam az ügynököt. Ő rögtön el akart tűnni innét, de nekem még ki kellett szabadítanom a rabszolgát is. Erre egyetlen módot találtunk, el kellett fogatnom magam a kapitánnyal, hogy mikor bezár, átkutathassam a szobáját.

Szerencsém volt, a kapitány egyszerűen csak bezárt a szobájába, mondván, hogy innét úgysem tudok elszökni. Kutatásom eredményeként a széke alján egy kulcsra leltem, a hálószoba szekrényében egy tálra és egy üveg sóra, egy tálkán pár banánszeletre, az erkélyen egy halálfejes zászlóra, a mosdóban pedig a szőnyeg alatt egy kulcsra. A kulccsal kinyitottam a fiókját, ahonnét egy itatóst és egy tört vehettem föl. Ez utóbbival kicsit megdolgoztam a háló szőnyegét, így kijuthattam a csapóajtón.

A hajófenéken a ládában mintha egy rekeszt láttam volna, amit nem tudtam kinyitni. Ez alkalommal a késsel próbálkoztam. Egy doboz púder és egy zsebkendő lett a nyereményem.

A folyosóról fölkaptam a dugóhúzót, amit a raktárban az oszlopban lévő ajtócskán használva egy kulcsot találtam. Ezzel már ki tudtam nyitni az eleddig zárt ajtókat, így találtam egy polírozót, egy kalitkát, és egy gyűrűt. Most már csak be kellett kennem az oszlopot a raktárban a hintőporral és vissza is jutottam a kapitány szobájába.

Mivel az itt lévő papagáj elég idegesítő módon folyton üvöltözött, fogtam a tálamat, beleöntöttem a sót, majd a madár alá lerakva beleöntöttem a rozsdaoldót is. A két anyag egyvelege némi mérges gázt fejlesztett, amitől a nagyra nőtt kanári elég vacakul kezdte érezni magát. Belegyömöszöltem a banánt a kalitkába, majd leraktam az asztalra. A madárka persze rögtön lecsapott a kajára, mire csak rá kellett terítenem a zászlót és volt papagáj, nincs papagáj.

Sajnos ez még nem bizonyult elegendőnek, mivel ha a látását gátoltam is, hallani még mindig hallott a kis dög. Ezt a problémát a gramofon és egy lemez segítségével oldottam meg, amit a gyűrű segítségével a nyitható szekrény mögött lévő titkos szobában találtam.

A még nálam lévő kulccsal kinyitottam a nagy szekrényt is, ahol a rabszolga kulcsát találtam.

A szobában volt egy festmény is, aminek az ágyútüzét megnyomva egy páncélszekrényt találtam. Csakhogy nem ismertem a kombinációját. Azaz eddig csak tükörírással láttam az itatóson, de nem tudtam elolvasni. Ezt azzal oldottam meg, hogy a polírozóval és a zsebkendővel fényesre súroltam a mosdót, így egy tükröződő felületet csináltam. Az itt leolvasott kóddal kinyitottam a széfet, és kivettem belőle egy dobozkát.

Ennek jobb oldalán fölül egy titkos rekeszben megtaláltam a kulcsát is, amit az elől fönt és középen lévő lemezek megnyomásával már használhattam is. Itt volt a kapitány pisztolya!

A kalitkát fölkapva az asztalról már rohantam is az alsó folyosóra, ahol a törölköző segítségével titkos rekeszbe berakva, majd onnét kivéve kinyitottam a csapóajtót eddig lezáró rudat, majd a kulcsommal a zárat is.

A barátaim már itt voltak, de mivel a rabszolga a padlóhoz volt láncolva, még nem tűnhettünk el innét. A padló egyik részében megtaláltam Yoruba talizmánját, amit a fogóval halásztam ki, majd rögtön rá is erősítettem a pisztolyomra, amivel aztán szétlőttem a bilincseket.

Sajnos ezt sötétbőrű barátunk nem viselte valami jól, mivel elájult, ráadásul még az ügynök is elvesztette a kódot, amivel végre elrepülhettünk volna innét. Az egyik láda mögül egy gyapotbálát raktam az oszlopban lévő ajtóhoz, amit aztán kiékeltem a fogóval. A kampó segítségével lerángattam a felső polcról egy rumosüveget, amit a St Cristobald sziget koordinátái díszítettek. Ezt leáztattam a szivaccsal, majd átnyújtottam Melikornak.

A szigetre megérkezve elindultam, hogy orvost kerítsek Yorubának, akiről kiderült, hogy a nagy-nagy-nagy-nagyapám.

A vízesésnél egy bozótban egy kölyök rejtőzködött, aki megígérte, hogy elvisz a gyógyítóhoz, ha segítek a manicon bébijének. Az állatkára rácsavartam a zászlót, hogy ne fázzon, aztán a földön lévő kókuszt megfúrva megetettem a majmot a rövid csőből. A kölyök elárulta a jelszót, amivel bejuthatnék Makandalhoz, de ez nem működött se őáltala kimondva, sem pedig általam. Erre a papagájjal is kimondattam, mire kinyílt a járat.

Cserébe a segítségért a kölyöknek adtam a madarat, ami ráadásul valamikor az övék is volt, aztán a papagájról leszedett kulccsal kinyitottam a kalitka alját, így kiszedve onnét az aranypénzeket.

Makandal nem látott éppen szívesen, de a pénzt az ajtó nyílásaiba szórva már meghallgatta a kérésemet. Azonban azt mondta, addig el nem megy, míg meg nem szerzem neki Delia egyik ruhadarabját.

Delia szintén nem volt túl segítőkész, de végül úgy döntött, ha megitatok egy szert Makandallal, a szerelmével elvezet az asszonyához, aki miatt a szigetre jöttünk. Csakhogy nekünk egy ruha is kellett. Ezért aztán amíg nem figyelt, elcsórtam a könyvét, amiben receptje volt, majd mikor elment megkeresni ezeket, a tükörrel lezavartam a pókját a selyemblúzról.

Most viszont Makandallal kellett megitatnom egy elég gyanús löttyöt, és elcsórnom a poharát. Szerencsére még ő ajánlotta föl, hogy rendezzünk nagy italozást. Az asztalnál kinyitattam vele az ablakot, leraktam a holocommomat az asztalra, majd aktiváltam is. A feltűnő hologrammtól megijedve gyógyító barátunk bebújt az asztal alá, így a poharába löttyinthettem a potiont. Ettől aztán kicsit elkábult, így a poharat is elemelhettem.

Ekkor azonban egy üzenet érkezett, hogy azonnal meneküljek, mert Jarlath itt van a szigeten. Beugrottam Makandar, majd Delia házába is, akiktől egy-egy potiont kaptam. Összeöntöttem a kettőt és átnyújtottam a Serapisnak, aki hálából, mert meggyógyítottuk egy kevés sót adott. Ezt a varázsitallal összekeverve cukrot kaptam, amit meg is etettem a dühös kutyával. Persze rögtön jobb szemmel nézett rám, így bemehettem a villába.

A szolgáló egy kissé mintha ájult lett volna, a bébi pedig albérlőnek egy mérgeskígyót vett a kosarába. Ettől meg kellett szabadulnom. Fölvettem az asztalról a zsákot, majd miután kiürítettem, beleszedtem némi parazsat. Ezt a zsákra helyezve a kígyó már bele is mászott, a jó meleghez. Meleg kell? Tessék... És beledobtam a tűzbe.

Ekkor megjelent Jarlath, és úgy döntött, végez velem. Egy szakadékon átívelő keskeny híd közepén találkoztunk. Hozzávágtam a virágomat, mire ő vadul tüsszögni kezdett és...

Created By VS Rainbird



Overdrive

Úgy látszik ebben a hónapban én vagyok az a szerencsés, aki a szerkesztőségbe érkezett összes autós stuffot letesztelheti. Az Overdrive az új Team 17 irányzatba nagyszerűen beilleszkedő remek kis "szimulátor", mely egy kicsit hasonlít az előző számunkban tesztelt Micro Machines-re. A programban 5 különböző tereptípuson versenyezhetünk járműveinkkel. A játék összesen 20 különböző pályát tartalmaz, mely mindegyike más és más veszélyeket rejteget számunkra.

A játék kezdetekor megjelenő menüből igazából csak az Option tartogat némi meglepetést. Lássuk tehát ezt:

Game Mode
Több játéktípus is létezik, lássuk ezeket sorban:

· Arcade
A hagyományos játék. Az indulásnál ki kell választanunk a pályát, ahol játszani szeretnénk. A pályákon általában 2-7 ellenféllel kerülünk szembe, akiket a gép irányít. Minden versenyért ha jó helyezést érünk el, akkor pénzjutalmat kapunk. Természetesen minél nehezebb pályát teljesítettünk, annál nagyobb lesz a jutalom. A versenyzés megkönnyítésére rengeteg dolgot találhatunk a pályákon. A legfontosabb szerintem ezek közül a Turbo pad, mely egy bizonyos ideig meggyorsítja a haladásunkat. A pálya egész vonalán elhelyeztek ilyen padokat, így ha valaki nagyon ügyes, akkor végigmehet úgy a pályán, hogy állandóan Turbo fokozaton bőg a motorja. Szintén hasznos dolog az új gumi, valamint a pénzt jelképező dollár jel. Szinte minden pályán megtalálhatók a fent leírtak, próbáljuk meg összegyűjteni őket. A pályákon huncutságokat is találhatunk. Nagyon érdekesen viselkedik például a kocsink, ha az itt-ott fellelhető olajtócsákba belefutunk, ilyenkor szükség van a szerencsénkre.

· Practice
Gyakorlási lehetőség, ahol minden paramétert mi állíthatunk be a versenyben. Pontokat itt nem kapunk, de gyakorlási lehetőségre kiváló alkalmat nyújt a program.

· Trials
Szintén gyakorolhatunk itt, azonban egy nagyon érdekes változtatással. Minden pályánál meg van adva egy időlimit, ami alatt teljesíteni kell a pályát. Ha ez sikerül és gyorsabb kört futunk, mint a legjobbként feltüntetett versenyző, akkor mi kerülhetünk ide.

· 2 Player
Két Amigát összekötve a soros porton egymás ellen játszhatunk e menü segítségével.
A játékban négyfajta járműtípussal is találkozhatunk:

· GP Car
Gyors és nagy gyorsulással rendelkező típus, mely inkább a sima terepekre alkalmas.

· Supercar
Több jármű jó tulajdonságai alapján kreált hibrid típus, mely gyakorlatilag mindenfajta tereptípuson megállja a helyét.

*· 4*4*
Nagyon erős motorral felszerelt négykerék meghajtású jármű, mely inkább az úttartásával hívja fel a figyelmet és nem a sebességével.

· Buggy
Mozgékony kicsi autó, előnyeit inkább a változatos, kanyargós pályákon lehet észlelni.
A kocsik után lássuk, hogy milyen tereptípusok fordulhatna elő a játékban:

· GP Circuit
Gyors, finom kanyarokkal ívelt pálya, ahol inkább a sebesség a döntő. A legjobb pálya arra, hogy az optimális vonal taktikát elsajátítsuk.

· City Circuit
Szintén gyors pályatípus. Egy kicsit nehezebb, mint az előző.

· Icy Circuit
Az út gyors, de nagyon jeges. Figyeljünk a helyes sebességre és akkor nem lesz baj. Vigyázzunk a sziklákra!

· Desert Track
Homokos, dimbes-dombos pálya, mely ideális a 4*4 és buggy típusoknak.

· 4*4 Arena
Kifejezetten gyilkos pálya, ahol mindenféle terepakadály megtalálható. Csak az előző 2 típus jöhet szóba itt is.

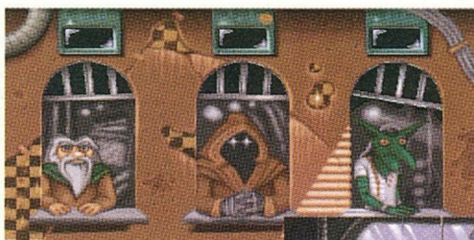
Nem sikerült rosszra a program, bár szerintem egy kicsit visszalépést jelent a Team 17 életében (ugyanis ez nem Budget!). Elismerem, hogy manapság nem sokan fejlesztenek Amigára korszakalkotó játékokat, azonban egy kicsivel több igényességet is belevihettek volna a programozók a játékba. Nem is a grafikával van a probléma, hanem a sokszor lerágott játékötlettel. Azért ne keseredjen el senki, nem olyan nagyon rossz.

Bear





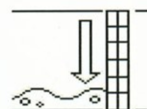
Hely: Zarg bolygó. Idő: 412 kozmikus időszámítás. Az univerzum egyetlen bányász paradicsoma. Szinte elképzelhetetlen mennyiségben bányászható érctelérekkel. Sajnos nem lehet minden tökéletes, így itt is adódik egy kicsi bibi. A probléma az, hogy a bolygó lényei akár barátságosak, akár ellenségesek, kifejezetten környzetvédő hajlamúak. Szeretnék megvédeni az érckészleteiket.
Tekintsük át a Zarg bolygó növény és állatvilágát. Természetesen, mint minden bolygón itt is találunk Velociraptort, Stegosaurust és Rotorysaurust. A növényvilág jeles képviselőjeként a Triffidus Carnivorus (húsevő Triffid) és a Fungus Kaledoscopus jellemző. Találunk még Eggus Horribilist és Sand Worm-ot is. Ezzel koránt sem teljes a felsorolás. A bányák mélyén lidércek is garázdálkodhatnak. Ez a kis természettudományos betekintés a Frinklin expedíció felfedezései alapján készült, ha valaki újabb fajokat találna Zarg földjén, küldje el feljegyzéseit a Galaktikus Biológiai intézetbe A. Mazon Professzor részére.
No de térjünk vissza a földre, illetve a Zarg-ra. A bolygó vonzza a bányászokat. A bolyón nehezen is, de lehet szerezni bányászati engedélyt. A különböző területeken más és más trükkel kell megelőznünk a konkurrenciát. Mert azt ugyebár azt senki nem képzelte, hogy ahol kincs van ott egyedül garázdálkodhatunk.





Kis bányász csapatunk 5 emberből áll. Illetve itt helyesbítenem kell. Csapatunk 5 főből állhat, akik fajtájukat tekintve - Habbish-ok, Grablin-ok, Quarrior-ok, esetleg F'Targ-ok, vagy Flimmer-ek. Na, ha ezt most jól érti mindenki, akkor elmagyarázom, hogy ezek a fajok természetesen egymástól eltérő alaptulajdonságokkal rendelkeznek.
Erő, kitartás, bányász sebesség, türelem, agresszivitás, intelligencia, speciális erő, teleport(csak a Habbish-oknál), dupla gyógyítás (csak a F'Targ-oknál).
A fajok közül válasszuk ki a legszimpatikusabbat, s induljunk neki a bányászatnak. Kevéske pénzünk nem elég semmire. Kezdetben nincs más lehetőség, mint az ősi bányász módszerek.
Bányászati tevékenykedésünket, különböző felszini viszonyok között végezhetjük. Ezek lehetnek: füves pusztaságok, erdő-dzsungel, sivatag, jégmező, sziget, hegyvidék és kősivatag.
Hogyan is tehetjük termelékenyebbé kicsiny csapatunk? Természetesen gépesítéssel. Ime a berendezéseket, amelyeket vásárolhatunk, a bányászott ércek eladása után.

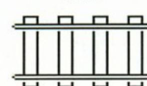
Flood Gates - belvíz betörés elleni eszköz.



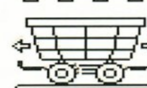
Telepole - Teleportáló berendezés



Train Track - Vasúti sin



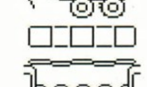
Automatic Train Truck - Automata szállító csille



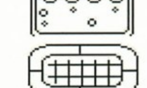
Small Tunelling Machine - Kis járatmélyítő



Single Bridge Bit - Híd elem



Inflatable Boat - Csónak egy bányász részére



Vertical Digger - Függőleges fúró



Large Tunnelling Machine - Nagy járat mélyítő



Explosives - Robbanóanyag



Lift - Tárnalift

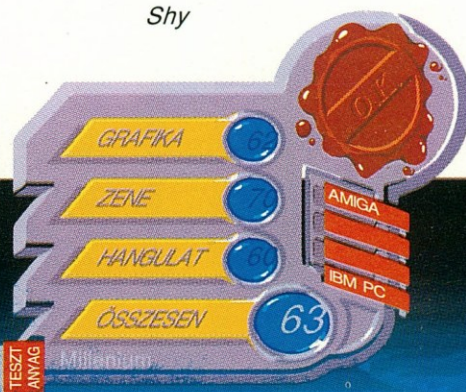


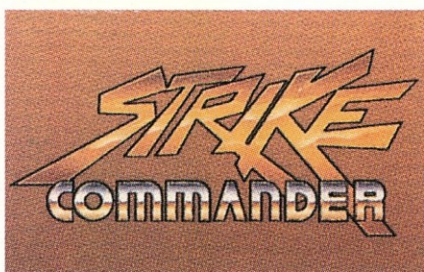
Kit - Elsősegélycsomag



Tehét van szerszám, adott egy bánya és a konkurrens bányászok. Hát ez a diggers! Már csak néhány apróság hiányzik a leírásból. A géptípus. Bizony sajnos csak 1200-as és 4000-es Amigákon fut. Ja és némi CD[32]-n élvezhető kiadása is létezik. Bár igérik hogy a jövőben egy PC verzió is megjelenik a Millennium kiadásában.

Shy





TACTICAL OPERATIONS 1

avagy
In memoriam Lyle 'BASELINE' Richards

Istambul külvárosa, 2011. október

A nap fáradt korongja már csak a minaretek kupolái mögül szórta egyre gyengülő sugarait, és a müezzinek imára hívogató zengő éneke is arra engedett következtetni, hogy nemsokára mindent elborít a sötétség és ismét a végéhez ér egy kellemes mediterrán őszi nap.

A viharvert, barnászöld terepjáró V8-asának hangja már a távolból visszhangzott a sikátorok falai között, hirtelen megjelenése mégis komoly riadalmat okozott a kockaköves sétány lakosai között. Utcagyerekek egy csoportja rémülten keresett menedéket a környező sikátorok útvesztőiben, amint a jármű csikorgó gumikkal befarolt Selim bárja elé. A volán mögül kipattanó, repülős dzsekit viselő férfi megjelenése nem okozott különösebb látványosságot a boltíves ablakok mögül leskelődők számára, hiszen a mulatóban gyakran megfordultak hozzá hasonló fazonok. Bár az utóbbi hónapokban egyre kevesebb zsoldos kereste fel a kétes hírű létesítményt. A számtalan szempár figyelő tekintete még egy pillantás erejéig láthatta a 68. Vadász Század emblémáját, aztán a férfi eltűnt a lengőajtó szárnyai mögött.

Mike 'MAD MAN' Daniels paracsnokot, a hírhedt Vadmacskák első emberét nem lepte meg az üresen álló asztalok látványa. A török kormány új adótörvényének bevezetése számos századot kényszerített jobb működési feltételeket biztosító területekre való áttelepülésre. Az itt maradottak pedig élet-halál harcot vívtak egymással a megbizatásokért és a fennmaradásért. Kemény idők jártak a nem is olyan rég még prosperáló üzletágra. A közvetítők többsége a felfutóban lévő új központokba helyezte át székhelyét, ha pedig mégis befutott egy-egy ajánlat, az egyenértékű volt egy öngyilkossággal. Mindezek tetejében a líra éhes politikusok, egy saját vadász század felállításán fáradoztak, a jövőben fellépő esetleges adóhátralékok begyűjtésének megkönnyítése érdekében. E lépés következményével azonban nem számoltak; sikerült egy olyan közös ellenséget teremteniük, akinek a jelenléte a különben rivális zsoldos századokat kooperációra ösztönözte.

Mad Man-t viszont ez most teljességgel hidegen hagyta. Nem új megbízatásért jött, nem beszélt meg találkozót egyetlen informátorával sem és remélte, hogy elkerüli a többi zsoldossal történő találkozást is. Egy sajátos végtisztelet-adásra érkezett. Gondolataiba temetkezve, kezében egy flaska kedvenc 'mérgével', botorkált az üres asztalok között törzshelye felé, melynek hűs homályában elmerült az elmúlt napok emlékeinek zuhatgában...

Tekintete mereven a vele szemben üresen álló székre szegeződik. A feketére pácolt vázra és a mohazöld bársony borításra, melyen egy héttel ezelőtt 'Baseline', a jó öreg Lyle ült, kinek megfontolt viselkedése és rezignált modora még a legádázabb ellenfeleiből is tiszteletet váltott ki. Az ember, aki a Vadmacskák egyik alapító tagja volt, kinek múltját áthatolhatatlan köd fedte és gondviselése nélkül a század több tagja rég 'múlt idő' lenne, nincs többé. Eltávozott egy másik, messzi egységhez, ahonnan nincs többé visszatérés.

Egy korty gégepukkasztó és máris élénkebben peregnek a filmkockák. Az informátor koordinátái, eligazítás, majd a végtelennek tűnő száguldás a dél-afrikai szavannák felett. Felhőtlen égbolt, szikrázó napfény. Felidézi a meteorológiai jelentés szavait. 'Tökéletes idő a repülésre'. De nem a halálra... Hirtelen felvisít az RWR, kitérés balra, de hiába! Mögöttük is vannak, ezek számítottak érkezésükre!!

Daniels remegve nyúl a már félig üres üveg után. Pörög a világ, nyomjelzők villannak alatta. Aztán elhúznak a támadók, iker hajtóművek, Fulcrumok! És ott díszeleg a Sakál embléma a vezérsíkokon! Még hallja Lyle figyelmeztető szavait, aztán vége. A légtér teljesen tiszta, keresi de nem látni, a hívásra nem válaszol... Még egy árulkodó füstcsík sincs az égen. A remény még él...

A valóság viszont kegyetlen és a gondolatok gyötrelmesek! Az alkohol szétárad, új dimenziók nyílnak meg. Lyle gépe fáklyaként ég, kétségbeesetten rángatja a katapult fogantyúját, de semmi!. Vagy talán halálos sebet kapva tehetetlenül várja sorsa beteljesülését?!?? Vészesen közeleg a szavanna, betölti teljes látóterét, de mi ez a zaj??? Tiger, a gyermekkori kiskutyája fut feléje boldogan csaholva! Ő pedig csak hívja, de miért nem hallja saját szavait?!?? Pár méter és oly sok év után ismét karjaiba veheti...

Az üres flaska halk koccanással ér az asztal márvány lapjához. Daniels kimért léptekkel barátja széke mögé áll és a zsoldos tradíció szerint felfordítva helyezi vissza. Eggyel ismét kevesebben lettek. Lyle 'BASELINE' Richards, fregattkapitány USN, bárhová is vetődsz, Isten veled!

Az utcán ekkor már teljes a sötétség. A hirtelen támadt fuvallat egy porban heverő, leszaggatott plakátot kap éppen szárnyaira.

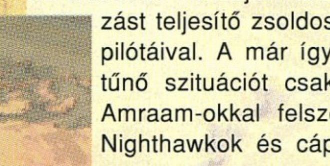
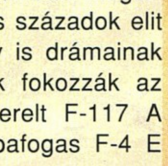
DE AZ ÉLET MEGY TOVÁBB...

Hihetetlennek tűnő gyorsasággal peregnek a kronográf LCD-jén a számjegyek, hiszen mintha csak tegnap vetettem volna hűséges monitorom képernyőjére a STRIKE COMMANDER ismertetőjének mai szemmel nézve talán túlértékelő sorait, most pedig máris újabb kalandozásokra emelkedhetem az egekbe a Wildcat-ek kíséretében. Tehetem ezt a SC Taktikai Műveletek 1. névre hallgató kiegészítése által biztosított új lehetőségekkel, amire az Origin-től szokatlan módon nem éveket kellett várni, és ami azért kicsivel több egy átlagos küldetés csomagnál.

21 új bevetés, egzotikus tájak, repülőgép különlegességek, modern fegyverrendszerek, új szereplők és egy izgalmakban bővelkedő történet! Méltó folytatása a neves elődnek. Prime Time, Tex, Zorro, Phoenix, Teflon és a többi Vadmacska Szíria, Dél-Afrika Nicaragua, Hawaii, Észak-Írország valamint Szibéria hófedte hegységei felett vívhat gyilkos küzdelmet az általában hozzájuk hasonlóan megbízást teljesítő zsoldos századok elit pilótáival. A már így is drámainak tűnő szituációt csak fokozzák az Amraam-okkal felszerelt F-117 A Nighthawkok és cápafogas F-4 E







Phantomok időnkénti jelenései, de a csúcspontot kétségkívül a B-1 B bombázó és AGM-109 Tomahawk robotrepülőinek támadása jelenti.

Mielőtt azonban elszakadnánk a szíriai 'strike base' kifutójától, nem árt ha tudjuk; megváltoztak az erőviszonyok. Eltérően az alap SC-től, ahol 'ROOKIE' fokozaton, a haditengerészeti erőktől eltekintve, kizárólag gépágyúval támadtak a 'Banditák', most a légtér csak úgy hemzseg az Alamo-k, Amraam-ok és Sidewinder-ektől. A legtöbb felszíni objektumot pedig legalább az S-300 -asnak megfelelő képességű légvédelmi rakétakomplekszumokkal látták el. Pillanatokon belül meg fogunk ismerkedni a kísérőnk *'You're about to buy the farm!* vagy *'You've got one up your tailpipe!'* figyelmeztetéseivel is. Az IR-csapdák és a chaff kötegek szinte pillanatok alatt fogynak el. Ezzel szemben az ellenfélnek a hasonló szerkezetekből szinte kifogyhatatlan készletei, komoly frusztráció forrásai lesznek. Egy Phantom csobbantása gyakran komoly erőfeszítést igényel.

Chris Roberts és csapata szerencsére nem hagyta figyelmen kívül a szim-őrültek kritikáinak zuhatagát sem és néhány első pillantásra alig észlelhető technikai módosítással sikerült alapjaiban változtatni a szimulációról alkotott eddigi képet. Már nemcsak egy grafika terén mindent elsöprő, de ezt leszámítva inkább egy 'arcade shoot-em up' valószerűségével bíró programról van szó. Az újonnan beiktatott REALISTIC optió kiválasztásával egy élethű repülési modell állítható be, ahol a gépek repülési paraméteri a tolóerő, légellenállás és terhelés szerint alakulnak, valamint optimalizálták az üzemanyag fogyasztást is a repülési magasság & hajtómű teljesítmény figyelembevételével.

A hang FX terén újdonság az ENGINE optió, mely lehetővé teszi a kísérőzene és hajtómű zajának egy egyidejű hallgatását, de az igazi előrelépést a General MIDI vezérlő kihasználása jelenti. Eme kategóriájú hardware-ek szerencsés tulajdonosai az összes soundtrack-et lényegesen jobb hangszerelésben élvezhetik. A legfanatikusabb pseudo-pilótáknak pedig adott a lehetőség egy második joystick, valamint lábkormányok illesztésére is.

KÖVETELMÉNYEK:

A határ valahol a naprendszeren túl van. A cég mottójából kiindulva, miszerint 'Strike really flies with an Intel486 DX2' már lehet levonni következtetéseket. A helyzet ebből a szempontból azért mégsem olyan drámai. Élvezhető szint érhető el egy 33-40 MHz-es 486-os processzorral, s néhány finomság kiiktatásával még a gyorsabb 386-os tulajdonosoknak sincs mire szégyenkezniük. A probléma az alapmemória szükséglettel van. Tapasztalataim szerint a Speech Pack plusz többi hang FX bekapcsolása utáni zökkenőmentes repüléshez nélkülözhetetlen a 8 MB memória. Kevesebb esetén digitalizált robbanásoknál és a rádióüzenetek vételénél a képernyőn történő akció egy pillanatra 'megfagy', élvezhetetlenné téve a repülést.

A Tact. Ops. 1 a DOS 6-os verziójának Double Space-ével is tökéletesen működik. Részlegesen 7 MB, teljesen installálva pedig 15 MB-tal csökkenti a Hard Drive-unkon lévő szabad helyet. Így a szimuláció jó esélyekkel pályázhat a legnagyobb terjedelmű, nem CD-ROM program címére, mivel teljes helyigénye megközelíti a 60 MB-ot.

VÉGEZETÜL...

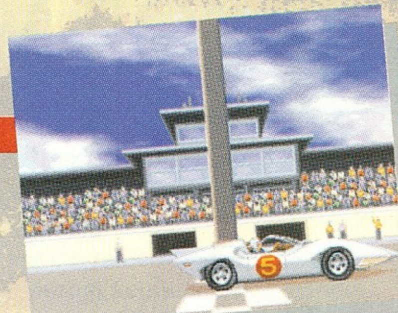
Ambivalens érzések kavarognak bennem eme kiegészítés megítélésével kapcsolatban, mert bizonyos szempontból valóban fontos módosításokat tartalmaz, de ennek ellenére képtelen vagyok elvetni az 'egy kutyáról n+1 bőrt...' tétel gondolatát, hiszen a bevetések fajtáit tekintve nélkülöz minden fantáziát. Az egyetlen új misszió típus, a PRIVATEER-ből már ismert és 'kellőképpen megkedvelt', sérült szövetséges védelme, ami csak agóniánk fokozását eredményezi. Igazán mellékelhettek volna több repülőgép típust és az arzenálunkra is ráfért volna némi fejlesztés. Valahogyan kimaradtak a hangulatot fokozó, összekötő jelentek is és a Tomahawk-ok becsapódását ábrázoló animáció pedig az összecsapottság kézjegyeit viseli magán.

Viszont, akinek kellemes emlékei vannak az SC-ről, akkor mindezek ellenére nehéz ellenállni a kísértésnek. Végül is három lemezt azért bőven megér és az összes bevetés teljesítése is komoly kihívást jelent. Annak reményében, hogy a Tact. Ops. 2. kevesebb csalódást fog okozni, *'Here we go folks, it's Prime Time!!!'*

Sorell'



Speed Racer





Felbőgnek a motorok, lassan a starthoz gördülnek a furcsa gépezetek. A lámpa zöldre vált, indul a mezőny a veszélyekkel teli pályán. Kísérteties gépezetek kezdenek kiemelkedni a kocsikból, működni kezdenek a beépített extrák. Rakéták zúgnak át a képernyőn, fülsüketítő robbanások hallatszanak. Elindult a Flúgos futam.

Valószínűleg nem sokan emlékeznek már a régi sorozatra, mely elég sokáig futott a TV képernyőjén egy "pár" évvel ezelőtt. Nos a program alkotói úgy gondolták, nem ártana egy kis felfrissítés, ezért elkészítették a Speed Racert. A játékban Spridle és a barátnője Trixie alkotják a szuper GO csapatot, melynek kocsija a Mach 5 a legjobbak közül való.

A bevezető rajzfilmszerű animáció után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a következők közül választhatunk:
- *Demo* - egy kis bemutató a ránk váró nehézségekből
- *Player 1* - egy játékos
- *Player 2* - két játékos játszik egymás ellen
- *Player 2 Modem* - minimum 2400 bauddal történő páros játék

Ezekután a játékban használt irányító rendszert kell kiválasztanunk. A játékban használatos négy extra billentyűt, mellyel az extra dolgokat érhetjük majd el, igyekezzünk jól áttekinthetően kiválasztani. Miután ezzel megvagyunk, a pályát kell már csak kijelölnünk. A játék 6 epizódból áll, minden epizódban pedig 7 különböző nehézségi szintet találunk. A nehézségi szintek (pályák) között szabadon válogatunk, azonban mindegyiket végig kell játszanunk az epizód teljesítéséhez. A pályákat akkor sikerült teljesítenünk, ha bekerültünk az első három helyezett közé.

Lássuk milyen jellegű pályákkal találkozhatunk a játékban:
- **The Desperate Desert**: Csak kiváló pilótáknak javasolt pálya. A verseny gyors és veszélyes, vigyázzunk a feltűnő homok átfúvásokra és egyéb csalafintaságokra.

- **The Snake Track**: Süvít a szél a hegyek és sziklák között, nagyon oda kell figyelnünk ha el akarjuk kerülni a találkozást velük. Jellemző a pályára, hogy tele van S kanyarokkal.

Race to Glory: Hosszú és gyors pálya, ahol mindig történik valami. A kanyarok sorban követik egymást, nehéz leelőzni az ellenfeleinket. Az ugratás örömteli, de veszélyes vállalkozás ezen a pályán.

Pops' Test Track: A legjobb pálya arra, hogy kipróbáljuk a kocsink tulajdonságait. Nyomjuk a pedált, mert könnyen leelőznek minket a konkurens vezetők.

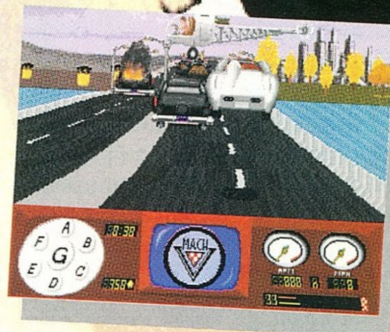
Valley of Destruction: Trópusi dzsungelben kapaszkodik az út a hegyek között. Nem árt ha kicsit feltuningoljuk a kocsinkat az indulás előtt.



Metropolitan Speedway: Nem maradhat ki a versenyből a sztráda sem. Itt kell csak igazán tartanunk a gengszterek ármányaitól. A nagy sebesség jellemzi a pályát.

Danger Pass: Nagyon veszélyes pálya. A szél mindenféle dolgot hord keresztül a pályán, Itt nem jellemző a nagy sebbesség. Mire ideérünk lehetőleg fejlesszük fel a szlalomozó képességünket, mert szükségünk lehet rá.

Miután kiválasztottuk az aktuális pályát egy kis történetet olvashatunk az éppen aktuális epizódból. Ezután a garázs felé vesszük utunkat, ahol már vár minket a kocsink. Ameddig pénzünk engedi, itt vásárolhatunk különféle extra dolgokat a kocsinkra. A négy kis kocka jelzi a négyféle extra dolog helyét a játékban. A kocsikra felvehető extra tárgyakról a cikk végén találhattok egy kis felsorolást.



A kocsi műszerfalán nem sok újdonságot találhatunk. Az egyetlen ismeretlen műszer a bal oldalon található tárcsa, mely a felvett extra felszerelések állapotára figyelmeztet. Magáról a versenyről nem kell sokat írnom, mindenki egy pillanat alatt rájöhet a lényegére és a kocsi kezelésére. Vigyázzunk az ugrásoknál arra, hogy lehetőleg ne kanyarban kezdjük el a repülést.



Összességében nem rossz játék a Speed Racer, azonban egy idő után sajnos unalmassá válik az autókázás. Talán ebben





annak is nagy része van, hogy a grafika nem éppen a legjobb, néha nagyon zavaró, hogy a pixeles kocsik iszonyú nagy animációs fázisokat ugorva haladnak az úton. Azt hiszem a készítők inkább arra hajtottak rá, hogy egy örökérvényű humoros játékot alkossanak, de ez sajnos nem igazán sikerült nekik.

Bear™



Shooting Star speciális felszerelések:

Auto jets - default Az ellenséges kocsik és az útakadályok átugrására szolgál.
Auto jets - 120 points Szuper meghajtás az ugrásokhoz, hatékonyabb, mint az elő-ző.
Extra Turbo - default Turbo hajtómű, egy rövid ideig gyorsítja a kocsit.
Extra Turbo - 100 points Kétszeres üzemanyagú turbo.
Extra Turbo - 150 points Kétszeres tolóerejű turbo sugár.
Extra Turbo - 200 points Kétszeres tolóerejű turbo sugár, kétszeres üzemanyaggal.
Ball Spikes - 30 points 6 db-os készlet gumilyukasztóból 6 db.
Ball Spikes - 60 points 6 db-os készlet gumilyukasztóból 12 db.
Ball Spikes - 90 points 12 db-os készlet gumilyukasztóból 6 db.
Ball Spikes - 120 points 12 db-os készlet gumilyukasztóból 12 db.
Gun - 100 points Előre tüzelő ágyú.
Gun - 200 points Előre tüzelő nagy rombolóerejű ágyú.
Gun - 300 points Előre tüzelő kimagaslóan nagy rombolóerejű ágyú.
Cruncher - 50 points Jobb oldali taszító pajzs más kocsik ellen.
Cruncher - 100 points Bal oldali taszító pajzs más kocsik ellen.
Drop Mines - 20 points 12 mély akna a kocsik kerekeinek kilyukasztására.
Drop Mines - 40 point 12 nagyhatású akna a kocsik ellen, közelségi gyújtóval.
Flash Jets - 60 points Oldalirányú szúróláng az ellenséges kocsik ellen.
Flash Jets - 120 points Oldalirányú szúróláng az ellenséges kocsik ellen, kétszeres üzemanyaggal.

Mach 5 speciális felszerelések:

Auto jacks - default Az ellenséges kocsik és az útakadályok átugrására szolgál.
Auto jacks - 120 points Új G-Force Conpensator, hatékonyabb mint az előző.
Extra Turbo - default Turbo hajtómű, egy rövid ideig gyorsítja a kocsit.
Extra Turbo - 100 points Kétszeres üzemanyagú turbo.
Extra Turbo - 150 points Nitro üzemanyagú kétszeres turbo.
Extra Turbo - 200 points Nitro üzemanyagú kétszeres üzemanyaggal.
Belt Tires - 30 points Jobb úttartás és strapabírás.
Belt Tires - 60 points Kétszeres élettartamú gumi minden úttípushoz.
Belt Tires - 90 points Háromszoros élettartamú gumi minden úttípushoz.
Belt Tires - 120 points Négyszeres élettartamú gumi minden úttípushoz.
Gizmo Rockets - 100 points 6 rövidtávú támadó rakéta az ellenséges kocsik ellen.
Gizmo Rockets - 200 points 12 közepes távú támadó rakéta az ellenséges kocsik ellen.
Gizmo Rockets - 300 points 18 hosszú távú támadó rakéta az ellenséges kocsik ellen.
Choppers - 50 ponts Forgó ágyú, mely eltünteti a kisebb akadályokat.
Choppers - 100 ponts Forgó ágyú, mely eltünteti a nagyobb akadályokat (fák, bokrok).
Defenser - 20 points Gyenge pajzs a kisebb nehézségek ellen.
Defenser - 40 points Erős pajzs, mely a bombákat és lövedékeket is kivédi.
Frogger - 60 points Vízalatti készlet a vízbe merülés ellen.
Frogger - 80 points Vízalatti készlet, mobil.

TORNADO

A BEVETÉS-TERVEZŐ RENDSZER (MISSION PLANNER):

Kétség kívül a szimuláció legfontosabb és legizgalmasabb egysége, mely nemcsak a magasabb szintű repüléshez nélkülözhetetlen, de hozzájárul a program különleges megkülönböztetéséhez is, hiszen jelenleg nincs hasonló tervező interface - szel rendelkező vetélytársa. A Tornado fejlesztésének végső stádiumában tartott a D.I. csapata, mikor is a Flight International '93. január 20 -i számában publikálásra került egy cikk az Advanced Mission Planing Aid -ről. A rendszer, mely a Harrier Gr.7 és az új Tornado Gr.4 avionikájának részét képezi majd, a brit Védelmi Minisztérium által meghirdetett tender alapján kerül fejlesztésre és rendszerbeállítása 1995 elején várható. Az egészben az érdekesség, hogy bár egymástól függetlenül tevékenykedett a két alkotó gárda, a folyóirat leírása alapján a két rendszer kísérteties hasonlóságot mutat. Nekünk azonban nem kell '95 -ig várakoznunk !

A rendszer átfogó ismertetése messzemenően túlhaladná a lehetséges terjedelem kereteit, így a triviális funkciók nem kerülnek említésre.

Jelmagyarázat (KEY):

Magasfeszültségű vezetékek (POWER LINES). Építmények (STRUCTURES). ILS adó által besugárzott terület (ILS COVERAGE). A kategória jelző (CATEGORY FLAG), a cél megjelölővel (TARGET FINDER) karöltve működik és a kiválasztott csoportba tartozó összes tárgyat megjelöli. A fontosság jelző (PRIORITY FLAG) csak parancsnoki szinten használható és mindig a hadművelet szempontjából legfontosabb célpontokat emeli ki. Működése megegyezik a CF -fel. A vadászgépek őrjáratozási légtere (CAP), mely az ellenség esetén csak feltételezéseken alapszik. Légtérellenőrző gépek állomáshelye (AWACS Track). Ezen gépeket a hadművelet kimenetelét meghatározó szerepük kiemelt fontosságú célokká teszi. Felszíni egységek pozíciója (GROUND FORCES). A légvédelem radarjai (AA) ellenőrzése alatt álló légtér. A kisebb átmérőjű körök a légvédelmi tüzérséget (AAA), a szélesek pedig a rakétákat (SAM) jelölik. A légtérfigyelő előrejelző radar (EWR) által elméletileg besugárzott terület.

Célpontok (TARGETS):

A hadszíntéren lévő objektumok egyegy előre kiválasztott csoportját jelöli meg. Polgári és ipari célpontok (CIVIL/INDUSTRIAL). Üzemanyag-, olaj- és tároló telepek (POL). Ezen készletek elpusztítása minden ellenséges tevékenység drasztikus csökkenéséhez vezet, de támadásuknák komoly légvédelmi tevékenységre kell számítani. Szállítási útvonalak (TRANSPORT). Katonai célpontok (MILITARY). Távközlési létesítmények COMMUNICATIONS).

Helymeghatározás (POINT DATA):

A kiválasztott terület koordinátáit, hovatartozását, létesítményeit, tengerszint feletti magasságát és az EWR által besugárzott légtér alsó határát (EWR Floor) tünteti fel. Eredményes használatánál segítséget jelent a programhoz mellékelt térképek birtoklása is.

Eligazítás (BRIEFING):

Az egyszer már ismertetett információkat jeleníti újra meg. Érdekessége, hogy az ikon hadművelet esetén TASK -ra, a felsőbb irányítás átvételekor pedig COMMAND -ra változik és tartalma jelentősen módosul.

Feladatok (TASK):

A hadművelet következő mozzanatára vonatkozó adatokon kívül, egy átfogóbb képet is ad a jelenlegi helyzetről (SITUATION). Fontos figyelemmel kísérni az egységek ellátottságának és szükségleteinek fokát (SUPPLY/DEMAND), harci kedvét (MORALE) és politikai beállítottságát (POLITICS), hiszen ezek módosító hatással vannak a konfliktus kimenetelére.

Felsőbb irányítás (COMMAND):

Két típusú parancsnoki központ létezik: A hátországban találhatók (REAR HQ) megerősített, jó védelemmel rendelkező objektumok, melyek az irányítás legfelső szintjeit képviselik. Megsemmisítésük az utánpótlás és a tartalékok mozgatási rendjének teljes felbomlásához vezetnek. Hatása a fronton harcolókra csak közvetve érvényesül. A hadszíntéren levő parancsnokságok (FIELD HQ) az álcázásra és gyakori helyzetváltoztatásra hagyatkoznak a védelem érdekében. Elpusztításuk rövid, de azonnali hatást fejt ki a katonai egységekre. Hírközlési rendszer egy-egy csomópontjának (MAIN NODES) lerombolásával megszakítható a mikrohullámú hálózat, ami a könnyen lehallgatható rádió forgalom növekedését eredményezi. A harctéri távbeszélő központok (FIELD RELAY) a hátországgal tartják fenn a biztosított összeköttetést. Elnémításuk segíti a helyi hírszerzés tevékenységét.

Az utánpótlási vonalak (LOGISTICS) támadásánál a központi raktárak (MAIN DEPOTS) az összes egység, az előretolt telepek (FORWARD DUMPS) pedig a körzetükben harcoló alakulatokra fejtenek ki hatást. Megkülönböztetett figyelmet érdemelnek az ún. elvágási helyek (CHOKE POINTS), melyekkel a leghatékonyabban meg lehet bénítani ezeket a vonalakat. A szimulációban ezek kivétel nélkül hidak, ill. felüljárók.

A politika kategóriába inkább a harci kedvre, mintsem a katonai tevékenységre kiható célok tartoznak. Az ellenséges hátország villamosenergiá-

tól (POWER STATION) való megfosztása mégjobban elmélyítheti a már kialakult válságot. Tipikus figyelemelvonó célpontok a SCUD indítók, melyek abszolút pontatlanok, de jelenlétük hatással van a szövetségesek harci kedvére. A lefejezés (DECAPITATION), mely az ellenség politikai vezetésének megsemmisítését jelenti, valószínűleg a legbiztosabb módja a háború győzedelmes befejezésének. Az ellenfél nukleáris képességének (NBC CAPABILITY) redukálása lényegesen megnöveli a hátországbeli hangulatot.

A harctéren (BATTLEFIELD) olyan helyszíneket jelöl ki, ahol direkt beavatkozási lehetőség van a felszíni ütközetekbe. Közvetlen támogatásra (DIRECT SUPPORT) és a tartalék erők támadására (RESERVES) csak a legvégső esetben érdemes indulni, hiszen ezek nagyon erős légvédelemmel rendelkeznek, felderítésük és azonosításuk pedig kifejezetten bonyolult. A karbantartó központok (REPAIR CENTRE) bombázása sem életbiztosítás, de elpusztításukkal akár az egész ellenséges előrenyomulás megfékezhető.

Légiveszély elhárítás (COUNTER AIR), a légiháború kimenetelét meghatározó célpontokat jelöli ki. A fontos objektumok körüli légvédelemi gócpontokat (DEFENCES) érdemes ismételt ALARM támadásokkal gyengíteni, ily módon kényszerítve az ellenfelet a veszteségek pótlására, ami más körzetek légvédelmének rovására megy végbe. A 'C a köbön' (C³) ami nem más mint a Communications, Command & Control rövidítése, a légi tevékenységet koordináló központ helyét emeli ki. Az összes ilyen célpont elpusztítása jó módja a légifölény kivívásának, de felderítésükhöz jó hírszerző szolgálat szükséges.

A hadművelethez képest, a TASK ikon tartalma változáson ment keresztül. Most itt definiálhatók a különböző támadás típusok. Védelem lefoglalás (DEFENCE SUPRESSION). Csapásmérő bevetések (STRIKE OPS). Vadász támadás (OFFENSIVE SWEEP). Kötelék biztosítás (ESCORT/COVER). Harctéri légicsapás (BATTLEFIELD AIR INTERDICTION). Hátországi légicsapás (STRATEGIC INTERDICTION). Légiveszély elhárító műveletek (COUNTER AIR OPS).

REPÜLÉSI ÚTVONAL (FLIGHT PLAN):
Hét fajta navigációs pont létezik. Felszállási, forduló (TURNING POINT), támadáskezdési (INITIAL POINT), cél, CAP kezdet, CAP vég és rárepülési (APPROACH POINT).

A repülési magasság beállításánál ALTITUDE HOLD esetén az AFDS a megadott tengerszint, RIDE HEIGHT -nál pedig a felszín feletti magasságon tartja a gépet. A sebesség és idő definiálható szabad (FREE), meghatározott (FIXED) és kötött (BOUND) paraméterekkel. A v és t szabad, ha a gép által használt 420 kts repülési és 550 kts támadási sebesség alapján készül el a támadás ütemterve. Meghatározott a v és t érték, ha a pilóta által kijelölt adatokat felhasználva készül a terv. A v akkor kötött, ha két szomszédos nav. pont érkezési ideje meghatározott. Ha pedig a következő nav. pont érkezési ideje és a két pont közötti repülési sebesség meghatározott, kötött t -ről van szó. Ez akár Sorell' első törvényének is elmehetne. Remélem tökéletesen követhető ?!??!!

METEOROLÓGIAI JELENTÉS(MET. REPORT):
Itt, a nálunk tapasztaltnál jobb hatásfokkal működik a rendszer, így relatív pontos a szélirány (WIND DIRECTION) és sebesség, a felhőalap (CLOUD BASE) és határ (TOP) valamint a látási viszonyok (VISIBILITY) előrejelzése. Ennek megfelelően repülhetünk tiszta, enyhén (LIGHT FOG) és erősen ködös (HEAVY FOG), valamint teljesen borult (OWERCAST) körülmények között. Mint látható, sikerült a szigetországra oly jellemző időjárási típusokat is emulálni.

Sorell





FACTOR

Turrican 3

Itt van a folytatás a System 5 fenyegetése ellenére - miszerint nem készít több Amiga játékot - kiadja hamarosan a Turrican 3-at.

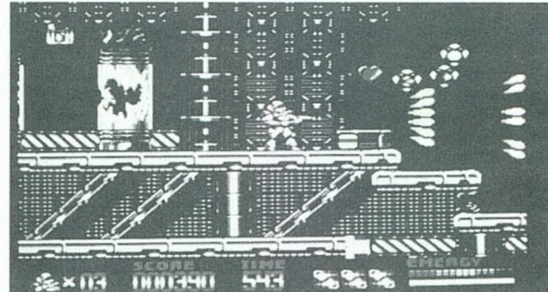
Mire ez a nagy lelkendezés részemről? Hát az öröm oka az, hogy Amigára adják ki. S volt két korábbi Turrican, amelyek mindegyike szemet gyönyörködtető darabja volt a lövöldözős játékok nagy családjának.

A grafika, a fegyverek változatossága és a pályák változatos szörnyetegei mind-mind emelik a játék értékét.

A híres-hírhedt űrharcosunk nem csak a játék örömével ajándékoz meg, hanem a csodálatos tehetségű zenész Chris Hülsbeck moduljaival is. Van egy olyan érzésem, hogy ez a kicsit Jean Michel Jarre utánérzés mindannyiunkra igen kellemes hatással van.

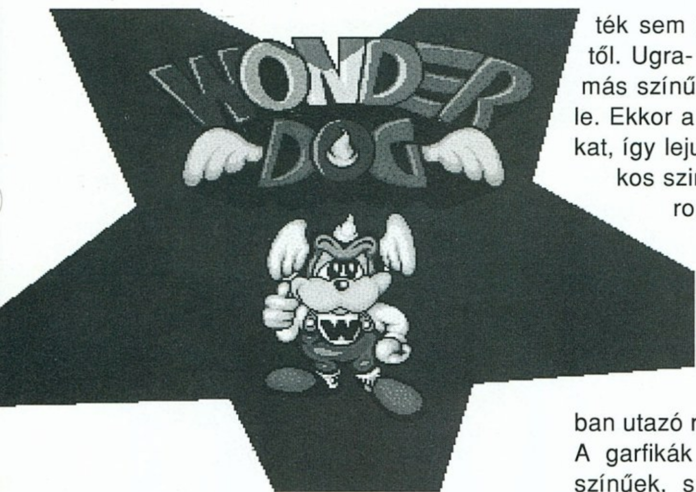
Lehet tehát pusztítani a kozmikus szörnyek tömegét, kiélni agresszivitásunkat a monitor előtt. (Jobb verzió, mint ha a családunkon, rosszabb esetben a szomszédunkon gyakorolnánk.)

A profik már ismerik a felhasználható lehetőségeket, de a kezdők kedvéért elárulom, a fegyvereken kívül van még egy-két speciális eszközünk, amelyet a joystick segítségével aktivizálhatunk.



Újdonság a kilőhető gravitációs csáklya, amely segítségével Tarzan módjára suhanhatunk platformról platformra. Kissé látszik, hogy a konzol verzió alapján készült, de azért most sem rossz az amit a Factor 5 alkotott.

Shy



Itt a híres csodakutya! RinTinTin után szinte azonnal félelmetes őrület tört ki a csodakutyák irányába. Most a Core Design is előhozakodott a saját stílusában megvalósított háziállatával.

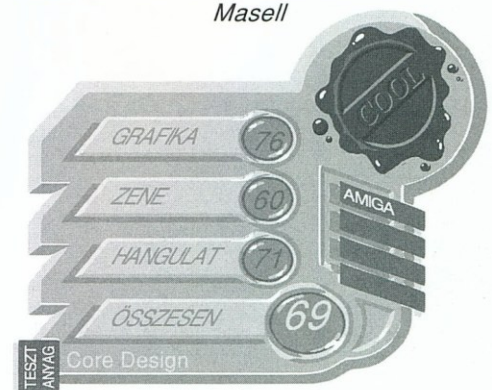
A dolog meglehetősen hasonlít a Chuck Rock-ra. Hátterei és egész játékstílusa a korábbi Core Design játékokra emlékeztet- valószínűleg a cég fejlesztőcsapata sorozatban gyártja az ugrabugrálós játékokat. Nemrég még a Chuck Rockról áradoztunk, most itt a WonderDog, aztán jön a Bubba'n'Stix és a Cyberpunk. Ez a játék sem különbözik semmiben a többitől. Ugra- bugra, gyűjtögetés. Ha a talaj más színű a talpunk alatt, húzzuk a joy-t le. Ekkor a kutyánk pörögve kiássa a lyukat, így lejuthatunk a rejtett szintekre. Titkos szintek lapulhatnak még a fák koronájában, sőt egyes platformokon is, ahonnan más pályára teleportálódunk el. A szintvégi szörnyetegek sem hiányozhatnak, az első egy madár/kutyaijesztő, a második pedig egy léggömbös kosárban utazó róka.

A garfikák szépek, de látszik, hogy 16 színűek, s így ez a minőség rovására megy. Talán az Amiga verzió még elbírta volna a 32 estleg 64 színt is, de a konzolos változat miatt a grafika maradt 16 színű. A csodakutyánknak nem szabad elfeledtkezni a füléről sem, amivel repülni tud egy ideig, ha a kis szárnyacskákat begyűjtöttük a pályáról. Ezek után szót kell még ejtenem a többi extráról is: Smiley fejecskét megtalálva a rejtett szintek is láthatóvá válnak. A gyémántok pontot jelentenek, csakúgy mint a csontok begyűjtése. A szinteken találhatunk zászlót is, s ha meghalunk a pályán, a zászlónál



kezdhetjük újra. Nem hagyhatom ki a felsorolásból a fegyverzetet sem: ezek a dobócsillagok, amelyeknél a lövés gomb hosszabban való lenyomásával állíthatjuk a dobás erősségét. Összeségében nem rossz, de nem is igazán fenomenális.

Masell



Alfred Chicken

Alfréd csirke olyan mint egy sajt. Ezt nem én, hanem az angolok állítják, mi több, a Mindscape-esek. Alfréd csirke ugyanis ismét sztár volt az E.C.T.S.-en, de már a Te gépeden is ugrálhat, pöröghet, sőt... Na, de kezdjük az elején.

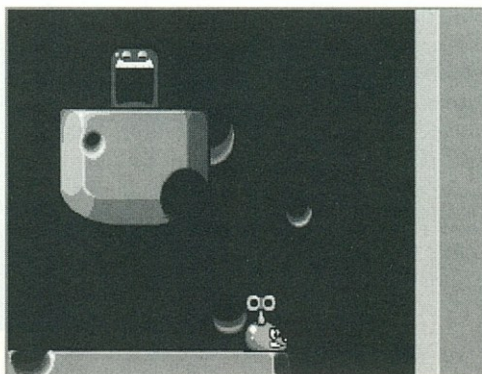
Ha egy borongós őszi délután felpillantasz az égre, sok érdekes dolgot láthatsz. A csillagoktól eltekintve (amelyek egy kemény tárggyal való találkozáskor láthatóak csak) több érdekes repülő szerkentyű is átszeli ilyenkor a csendes égboltot. Sárkányrepülősök, Ufonauták, a kémiatanár és egy-egy Boing 737 gép látványa még senkit nem izgat fel. De mi az, ami sárga, olyan mint egy repülő, de mégsem az, pörög és közben vicsorog az összes fogaival? Na, EZ Alfréd Csirke akció közben. Ilyenkor javaslom az atombunkerek vagy a szennyvízcsatornák azonnali meglátogatását, mert ha Alfréd Csirke jön és vicsorog, az már rég rossz. Nahát. S főleg rossz, ha éppen Meka-Csirke formájú vagy, vagy csak hasonlítasz egy Meka-Csirkére úgy kívülről, de az is gondot okozhat, ha egy jelmezbálra mész éppen, Meka-Csirkének öltözve. Ekkor, igazán ekkor kell Alfrédtől nagyon tartanunk, mert az ártatlan csirke ilyenkor bedühödik. Nem tudja ugyanis azt elfelejteni, hogy pár évvel ezelőtt a gonosz Meka-Csirkék elrabolták Tojás Billy-t és a többieket. Egy óriási szippantósufó jött értük, s felszippantotta őket, mind. A Meka-Csirkéket még az influenza is támogatja, de ez mellékes. Alfréd rögtön a gonosz csirkék után eredt, s így több pályán átjutva végül szétlőtte a Meka-Csirkefőnököt, megmenekítve a tojás formájú barátait. De váltsunk témát. Idézet a GURU 93/6 számából:

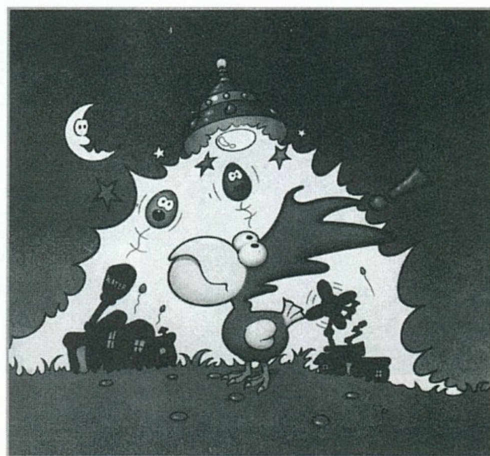
- Vigyázzatok, jön Alfréd Csirke.

Halálos csend állt be. A motoros egerek még pisszenni sem mertek.

- Ki nem vette meg az Alfred Chicken c. játékot?

- Én - mondta egy bátor motoros egér - és nem is fogom! - Ezt nem kellett volna mondania. Alfred Csirke tollai vörösre változtak, s hirtelen cápafogak csattantak elő a csőréből. A csirke izmos lábaival a levegőbe vetette magát, majd pörgő- zuhantában a motoros egér fölé kormányozta magát, és becsapódott. Rugók pattogtak és perzselődött hús szaga érződött. A többi egér szomorúan levette a sapkáját.





- Jó, jó, ezt már tudjuk - kelhet ki magából az önérzetes olvasó - ugrik, pörög, pofonokat oszt és megbosszúl, de mit tud még a program?

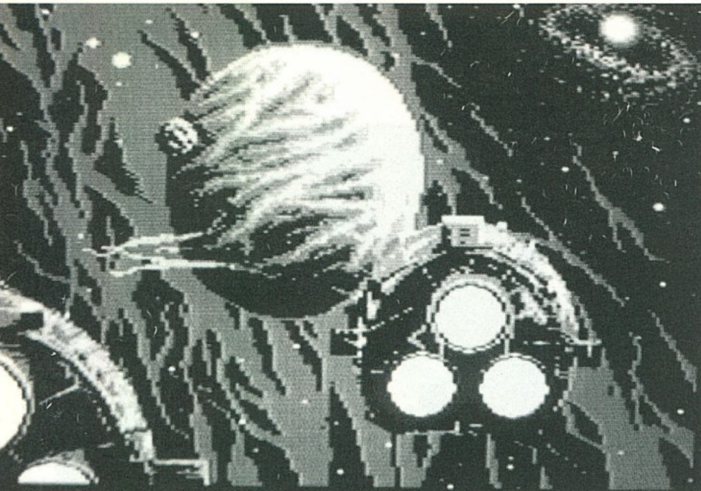
- Nem sokkal többet - válaszolhatom - de kell ennél több? Ez a csirke egy megfelelően debil figura, egy-két extrával. Talán a játék hátterei színesebbre, változatosabbra is vehették volna, de az a helyzet, hogy a platform, ugrálós játékok világában újat, sok eredeti ötletet már nehéz kitalálni. Ez Alfréd Csirke veszte, ezért nem kaphat többet 78 %-nál, mert a játék jó, és ennyi. Nincs elég változatosság benne vagy szintközti animáció hegyek, valami, ami színesíthetné a játékot.

Hiányzik valami extra, ami megvan a Soccer Kidben, a Superfrogban, amit nem lehet leírni.

Hogy miért mondják az angolok, hogy Alfréd olyan mint a sajt? Nos, ez nem derül ki a kézikönyvből, de még a játékból sem. A válasz egyszerű: csak. Ezt a rejtélyt meghagyom mindenki számára, aki tudja a választ, az egy doboz csirkével töltött sajtot nyerhet!

Masell





PARSEC

CsimmBammDirrDurrPiffPaff

Valahol, egy messzi-messzi galaxisban... Az Úr 4096. esztendeje (na, ezt a számot biztos a programozó találta ki), egy furcsa, idegen faj obszervatóriuma.

Az ügyeletes megfigyelő észreveszi, hogy valami megváltozott az eddig nyugodt műszereken. Az előzetes számítások elvégzése után továbbadja a munkát az obszervatórium vezetőjének, aki a szükséges műveletek gondos végrehajtása után gondterhelt arccal mered maga elé, majd felveszi a kabátját és elhagyja az épületet.



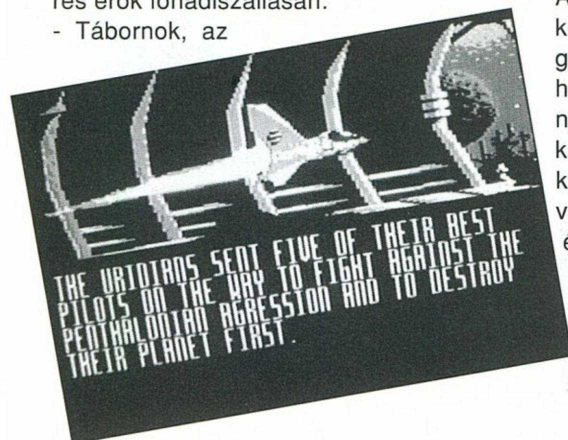
Fél órával később, a penthaloniai fegyveres erők főhadiszállásán:

- Tábornok, az Uridan nemsokára össze fog ütközni a mi bolygónkkal. Az obszervatórium tudósai szerint a katasztrófa elkerülhetetlen, s bár mindenki a szerencsétlenség egy lehetséges megakadályozásának tervén dolgozik, nem hiszem, hogy időben eredményre tudnának jutni.
- Ilyen vészhelyzetben csak egy megoldás jöhet szóba: a flotta készenlétbe helyezése után indulunk megsemmisíteni az Uridan bolygót!

Két nappal később a flotta elindul, hogy végrehajtsa végzetes küldetését...

Ugyanebben a messzi-messzi galaxisban:
- Uraim, nagyon komoly helyzetbe kerültünk, kérem nézzenek a képernyőre! Nincs vesztegetni való időnk, a penthalóniai flotta már felkészült bolygónk megsemmisítésére. Azonnal reagálnunk kell.

Az Uridian bolygó vezetői öt legjobb pilótájukat küldték harcba a penthalóniai agresszió ellen, hogy az ellenség bolygóját semmisítsék meg előbb. Küldetésük sikere már csak rajtad múlik!



Hogy mit keresnek ilyen buta történetek a Guru lapjain? Természetesen a legújabb lövöldözős őrület, vagy mondhatnám úgy is, a Katakist követő legújabb, annak stílusában íródott játék kerettörténete volt e fentebb ferdített pár mondat.

Ismét csak az X-AMPLE aktivizálta magát és készített egy olyan játékot, melyről szokás szerint el lehet mondani, hogy jó középkategóriás, még szépnek is mondható dolog lett belőle.

A játékban öt szinten kell keresztül verekednünk magunkat az ellenfelek tömkelegén. A nagy lövöldözésben megfáradt harcosokat pihentetni kívánó második és negyedik szinteken pedig aszteroidák sokaságán kell keresztülküzdenünk hajónkat. Ha valaki már nagyon unatkozik, vagy rajongója ennek a játékstílusnak, érdemes elővenni (megvenni) a programot, el lehet vele tölteni pár kellemes percet.

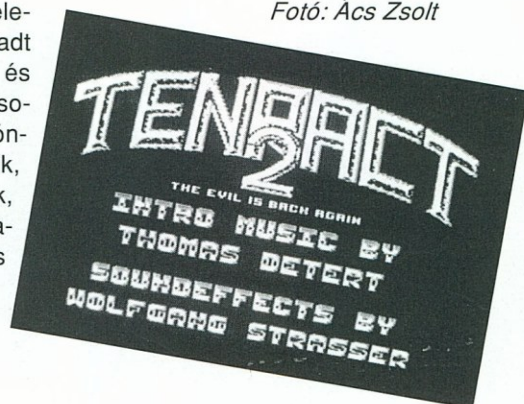
TENRACT 2

A másik nagyító alá helyezett program a Tenract 2, amelynek ugyan senki sem emlékszik az első részére, de ha olyan volt, mint a második, ez nem is csoda. A programot ugyan a Magic Disk adta ki, de ez még nem mentség arra a bűnre, amit evvel a cselekedetükkel elkövettek. A játékban egy kis forgó űrhajóféleséggel kell egy labirintusban barangolva összeszednünk az adott darabszámú tárgyakat. Ha az összes ilyen kis valamit összeszedtük, a program automatikusan továbbtesz a következő szintre. Feladatunk végrehajtásában a labirintus falain elhelyezett ágyúk és különféle repkedő objektumok igyekeznek megakadályozni. S hogy miért írunk a játékról, amennyiben tényleg ennyire rossz? A válasz egyszerű: az e hónapban érkezett nagyobb játékok közé tartozik, s mindenkit figyelmeztetni akartunk jelenlétére.



Az e havi uborkaszezont kompenzálandó, örömmel jelenthetem, hogy egy nagyobb karácsonyi láznak nézünk elébe. Megjelent a várva várt Mayhem in Monsterland (a Creatures sorozat készítőinek új játéka), valamint a közeljövőben várható az Alien III és a Jurassic Park 64-es verziója is. Ezekről részletesebben következő, karácsonyi számunkban olvashattok.

Prunoki
Fotó: Ács Zsolt



HOME VIDEO PRODUCER - 1. rész

Sokáig nézegettem, forgattam ezt az igencsak sokat ígérő című EPYX programot, mielőtt tüzetesebb tesztelés alá vontam. Az ember fantáziáját mindig megmozgatja, ha a számítógép és a videó összekapcsolásának lehetőségére gondol, még akkor is, ha jelen esetben a számítógépet csak egy triász-kori C-64-es kövület helyettesíti. Sajnos ebből az is következik, hogy szó sincsen arról, hogy a számítógép használja majd fel a video által kibocsájtott jeleket, éppen ellenkezőleg. Magyarán szólva a program lényege, hogy a computeren előállított képeket, effekteket videoszalagra rögzíthessük.

Hogy ennek mi a jelentősége? Természetesen az, hogy magánjellegű videofelvételeinket (pl. családi kirándulás, születésnapi buli stb.) megfelelő inzertekkel, felvezető (írott) szöveggel, illusztrációval láthassuk el. Menyivel érdekesebben kezdődik például az a szalag, amelyik csajágröcsögei nyaralásunk alkalmával készült (és az egyik hajnali sertésetetést örökítette meg), ha a felvezetésben egy repülőgép méltóságteljes lassúsággal megkerüli a földet, majd feltűnik az Eiffel torony, az amerikai Szabadság-szobor, és a scrollozódó szövegből kiderül, hogy ezt az útidokumentumfilmet írta, rendezte, és a főszerepet játssza: Én! Ilyen felvezetés után még a disznóól is más színben tetszik. (Feltéve, ha a TV-n maximumra állítottuk a színerősség szabályzóját.)

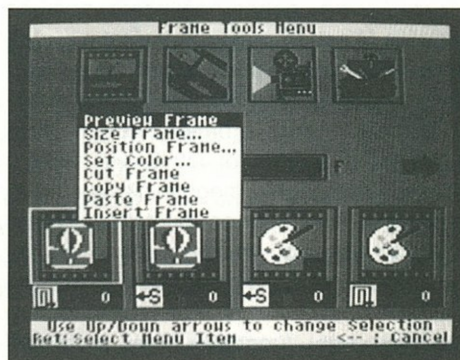
Lássuk tehát, hogyan lehet a programban repülőgépet reptetni, Eiffel tornyot úsztatni, szöveget scrolloztatni: a bejelentkező képernyő - bár szinte alig tartalmaz némi szöveget - máris a tulajdonképpeni főmenü. A felső ikonsor ábráival, és az alatta húzódó - jelenleg még nálam is sötétebb-területtel a későbbiekben foglalkozunk, most inkább a képernyő alján látható négy képkockával ügyeskedjünk. Már most előre kell bocsájtanom, hogy ez a valóságban se nem négy, se nem képkocka, ugyanis nemsokára ki fog derülni, hogy összesen tizenhatan vannak, és nem egy-egy képkockát, hanem egy komplett produkció egy-egy fázisát, részletét tartalmazzák. Az alattuk lévő felirat a kurzor-nyilak és a RETURN használatára biztat, ezzel szemben a 2. portról botkormánnyal is kezelhetjük a programot (kivéve a lemez megfordítását). Alaphelyzetben az első képkocka pulzál, tehát az első fázis megtervezését kezdhetjük meg. Nyomjuk meg a tűzgombot, s lépjünk be az első almenübe.

Az első fázisban öt féle dolog megjelenítésére van lehetőség:

- SELECT COLOR: a képernyő színének beállítása. Ha ezt választjuk, akkor filmünk elején csak egy egyszínű képernyőt kapunk, melynek színét az elénk tűnő 16 színű skálából választhatjuk ki.

- SELECT GRAPHIC: ezt választva a film grafikával indul, melyet a képernyőn feltűnő tartalomjegyzékből választhatunk ki. Természetesen minden egyes file több rajzot tartalmaz, így viszonylag bőséges készlettel rendelkezhetünk.

- TYPE IN TEXT: a film szöveggel kezdődik. Erre clickelve 14 féle fontkészlet közül választhatunk. Ha a későbbiek folyamán egy másik fázisban újra élni kívánunk a szövegmegjelenítési lehetőséggel, de szeretnénk az előzőhöz képest más fontkészletet, színeket stb. használni, az eljárás a következő: mikor ismét bejelentkezik a villogó kurzor, készen arra, hogy bevigyük a szöveget, húzzuk balra a botkormány karját, így tudunk belépni a Menu Icon Box-ba.



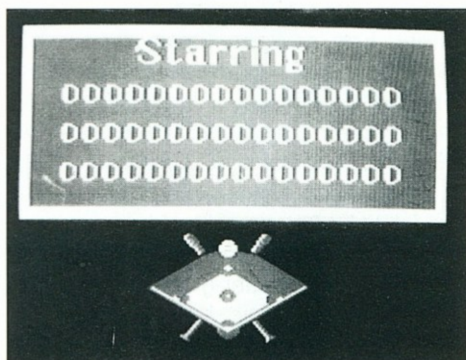
- *Change Font* - másik fontkészlet betöltése.
- *Change Color* - A fontkészlet színének beállítása.
- *Left Justify, Right Justify* - a szöveg balra, ill. jobbra történő rendezése.
- *Center Line* - középre rendezés, azaz a karakterek egyenlő elosztása balra, ill. jobbra
- *Insert Line* - sor beszúrása.
- *Delete Line* - sor törlése.
- *Outline Frame* - itt egy előzetes vázlatot kapunk arról, hogy a bevitt szöveg mekkora helyet foglal majd el a képernyőn, és hogy hová kerül. Ha minden paramétert beállítottunk, nyomjuk meg a tűzgombot, így térve vissza a főmenübe.

- SELECT BACKDROP: ha háttérnek nem elégszünk meg a színes képernyővel, itt egyrészt grafikát is betölthetünk, (ha a Select Backdrop feliratra tüzelünk), vagy a képernyő keretét választhatjuk ki a lemezen letárolt hat keret közül. (Select Border) Erre a két pontra vonatkozó szabály, hogy egy úgynevezett szalag (erre később még visszatérünk) elkészítése folyamán csak egyszer és csak az egyik választható. Azt is el kell mondani, hogy ez a pont csak a legelső fázisban (1. frame) jelölhető ki, a későbbiekben már nem aktiválható. Azt viszont örömmel fedeztem fel, hogy a háttér-grafikák Koala formátumban vannak az adatlemezen, így a program saját grafikáin kívül bármilyen Koala formátumú kép betölthető. (Sajnos ez nem mondható el a két ikonnal előbb említett Select Graphic menüpontban, ahol meg kell elégednünk a program által kínált lehetőségekkel.)

- SHOW BACKDROP: ezzel a ponttal újra és újra visszatérhetünk az eredetileg betöltött háttérhez.

Első lépésként tehát érdemes a Select Backdrop menüpontot választani, és a kívánt grafikát betölteni. Tegyük most ezt, s meg fogjuk látni, hogy a filmkocka alatti három négyzet közül az első villogva hívja fel magára a figyelmet. Ez egyébként bármely pont választásakor megtörténik.

Tűzgombbal belépve tapasztalhatjuk, hogy ez az úgynevezett Effekt menü. Itt dönthetjük el, hogy az aktuális kép milyen módon jelenjen meg, illetve mi módon viselkedjen a képernyőn. A felső sor ikonjaival egy úgynevezett 'lepellerántó' effektet aktivizálhatunk, amely azt jelenti, hogy a kép, szöveg, háttér stb. a nyíllal jelölt irányban válik folyamatosan láthatóvá, mintha csak egy takaró leplet húznánk le róla. Az alsó sor első négy ikonjával Scroll effektet érhetünk el, azaz a fentebb felsorolt objektumokat begörgethetjük, beúsztathatjuk a képernyőre. A nagyobb terjedelmű alkotásokat, mint például a háttér, érdemesebb 'leleplezni', mert 'úsztatásukkor' bizony elég durva darabosságot fogunk tapasztalni. Az utolsó ikon egy spirált tartalmaz. Ezzel egy a leleplezéshez hasonló effekthez jutunk, azzal a különbséggel, hogy itt a kép közepétől indulva csigavonalban válik láthatóvá az objektum. A megfelelő választás után



visszatérünk a képkocka alatti második négyzethez.

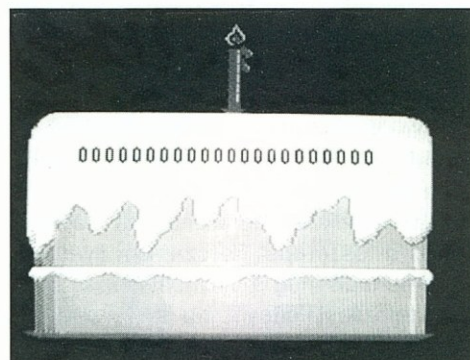
Ebben egy széles sáv látható, melynek hosszát a tűzgomb megnyomása után a karral szabályozhatjuk. Így állíthatjuk be, hogy az előbb kiválasztott effekt mennyi idő alatt játszódjon le. Minél hosszabb a sáv, annál hamarabb lefut a jelenség. Újabb tűzgomb után a harmadik négyzetre léphetünk. Itt azt úgynevezett kitartás időtartamát szabályozhatjuk, amely azt jelenti, hogy a következő fázis következő effektje előtt mennyi ideig maradjon változatlan a képernyő.

Ha mindezeket beállítottuk, a program automatikusan a következő képkockát kezdi villogtatni, tehát megkezdhetjük a második fázis elkészítését. De még ne kezdjük el! Vessünk egy pillantást a képernyő közepén látható eddig sötét sávra. Miután egy-egy fázis elkészítését befejeztük, a program itt jelzi, hogy a gép memóriája mennyire telített 'E'-től 'F'-ig, azaz *Elejétől* a *Fégéig*. Erre természetesen azért van szükég, mert a kazettára történő rögzítésnél már nem lesz idő töltögetésre, az elkészült műalkotás csakis a memóriából áramolhat a videóba. Ez pedig - tekintettel gépünk teljesítményére - fokozottan korlátozottnak bizonyulhat. Persze nem kell megijedni attól, hogy már az első fázis után csaknem harmadáig töltődött fel a sáv, ez csak a nagy terjedelmű háttér-grafikának, és annak mozgatásának köszönhető. A későbbiekben - főleg szöveges részeknél - lényegesen lassabban fog telítődni. Most, hogy ezt is megtudtuk, még mindig ne kezdjünk bele a második fázisba. Húzzuk vissza a kart az első kockára, majd másszunk fel a képernyő tetején látható négy ikon közül az elsőre.

Ezen egyetlen filmkocka látható (ami természetesen most sem egyetlen kockát jelent), itt további opciók állnak rendelkezésünkre az aktuális 'frame' vizsgálatára, módosítására.

Ez az úgynevezett **FRAME TOOLS MENU:**

- *Preview Frame* - az aktuális 'képkocka' lejátszása, melyben ellenőrizhetjük, hogy minden úgy történik-e, ahogy elterveztük.
- *Size Frame* - ebben beállítható, hogy az aktuális fázisban mekkora területet foglaljunk le a képernyőből. Mivel most elsőként a hátteret terveztük meg, ez nem aktivizálható, hiszen a háttér értelemszerűen a teljes képernyőt kitölti. Ha viszont mást választottunk, megjelenik egy téglalap alakú síkidom, amit tetszés szerint nyújthatunk, vagy zsugoríthatunk. Az aktuális fázis majd csak ezen területen belül hajtódik végre, illetve ekkora terület fog mozogni attól függően, hogy a 'frame' alatt milyen effektust határoztunk meg.
- *Position Frame* - az előbb kialakított téglalapot tologathatjuk a képernyő megfelelő helyére, azaz oda, ahol az effektust lejátszani óhajtjuk. A fentebb vázolt okokból természetesen ez sem alkalmazható teljes képernyős grafikák esetében.
- *Cut Frame* - lényegesen egyszerűbb utasítás: az aktuális 'frame'-t rákérdezés nélkül kivágja. (A büdös frameba, kezdhetem újra!)
- *Copy Frame* - ha úgy gondoljuk, hogy egy-egy fázist többször is fel kívánunk használni, ezzel az opcióval másolhatnánk a megfelelő helyre. Azért a feltételes mód, mert eddig még egyszer sem sikerült alkalmaznom.
- *Paste Frame* - az aktuális képkockától kezdődően az összeset eggyel vagy többel odébbtolhatjuk, helyet csinálva újabb ötletünknek.
- *Insert Frame* - tulajdonképp ugyanazt a hatást érhetjük el vele, mint az előzővel,



újabb fázis beszúrására szolgál.

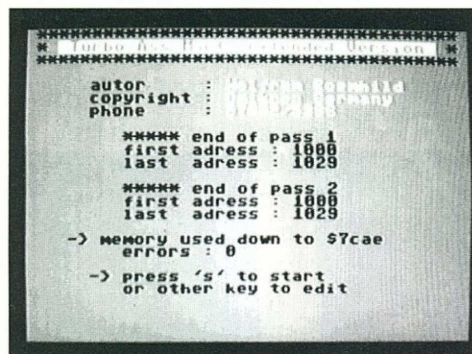
A következő számban folytatjuk a munkát, amikor is megtervezzük a második fázisunkat.

DzsamboSteven

Turbo assembler



Üdv minden kedves Guru olvasónak! Az e havi kínálatot nézve van egy olyan érzésem, hogy sok játékrajongó C64 tulajdonos nem fog a szívébe zárni bennünket, ám ebben a karácsony előtti uborkaszezonban elő kellett szednünk a régi, de szívünkhöz annál közelebb álló, úgymond "felhasználói" programokat is. Az én kezeim közé a leghasznosabb felhasználói programok egyike, az Omicron 1985-ös kiadású Turbo Assembler nevű fordítóprogramja került. Mert ugye mi lehet hasznosabb, mint az a program, amellyel más programokat lehet készíteni? Egy kis programozói tudással a lehetőségek korlátlanokká válnak.
Mint már említettem, a program 1985-ös kiadású, ám merem állítani, hogy a mai napig nem sikerült ennél jobb, kezelhetőbb, s nem utolsósorban gyorsabb fordítót írni. Sikerére jellemző, hogy szinte minden nagyobb programozócsapat elkészítette a saját, személyre szabott válto-



zatát, s azt használta programjai elkészítéséhez. Ezek között található pl. Mario Van Zeist is, az annak idején méltán híressé vált Hawkeye készítője is. Ennek ellenére a módosított változatok használata ellenjavallott, többeknek sikerült kisebb-nagyobb hibákat is elhelyeznie az eredeti kódban. A mi leírásunk természetesen az eredeti változat lehetőségeit fogja részletezni. A programnak létezik makroassembler változata is, amelyről részletesebben a következő számunkban fogunk írni.
A Turbo Assembler az esetleg nagyobb gépeken megszokott, ún. command line fordítókkal ellentétben tartalmaz egy teljes képernyős szerkesztőt is, amelynek természetesen vannak előnyei és hátrányai is. Hátránya, amely azonban nem jelentős, hogy bizonyos szempontból "felesleges" helyet foglal a memóriában, óriási előnye viszont a hagyományos szövegszerkesztőkkel szemben, hogy végez egy, ún. nulladik menetű fordítást, melynek során a szintaktikai ellenőrzést már a program begépelése közben elvégzi és egyben formátumozza is azt.
A fordító a program betöltése után a **Sys 36864** paranccsal indítható. A képernyőn megjelenik a szerkesztő, s mi már kezdhetjük is írni csodás programjainkat, amelyek azonban nem árt ha megfelelnek pár, a fordító által előírt feltételnek. Az egyik probléma, amely kezdetben valószínűleg nem fog előfordulni, hogy a fordító maximálisan 6000 soros forrásprogramokat tud kezelni, ám előfordulhat, hogy a rendelkezésre álló memória hamarabb elfogy. A státuszsorban a "bot:" (bottom) mellett látható szám jelzi a felhasználó által használható memória felső határát, amely kezdetben $8fbe, ám ezt minden begépelt programsor csökkenteni fogja. Megjegyzendő, hogy ezt a számot egy kis ráhagyással kell kezelni, mert az assembler fordítás közben még "ellop" egy kis memóriát. Amennyiben az engedélyezett terület fölé fordítunk, az eltéréstől függően megsemmisítjük a forrásprogramot vagy az assemblert (tehetségesebbek mindkettőt). Amennyiben szükséges, használjuk a lemezre fordítás parancsot.
Az ins mögött található, hogy az assembler jelenleg a kétféle beszúrás üzemmód közül melyiket használja. Ezekről bővebben később, a parancsok ismertetésénél fogunk szót ejteni.
Az assembler által használt funkcióbillentyűk a következők:
F1: 20 sort ugrik fel
F2: A szöveg elejére ugrik
F3: 200 sort ugrik fel
F4: lefordítja, majd el is indítja a programot
F5: 200 sort ugrik le
F6: sortörlés
F7: 20 sort ugrik le
F8: a forrás aljára ugrik

Ezek voltak azok a parancsok, amelyek a billentyűzetről közvetlenül is elérhetők, minden további parancs kiadása előtt le kell nyomnunk a balra nyíl billentyűt. Amennyiben valaki a balra nyilat akarja használni, a parancs üzemmód hívása után nyomja le még egyszer.

A: a szerkesztő átlép ún. ASCII üzemmódba, melyben minden vezérlőbillentyű (return, kurzormozgató billentyűk stb.) a neki megfelelő ASCII karaktert hozza létre. Ha a parancsot ASCII módban adjuk ki, a szerkesztő visszalép normál üzemmódba. Mindez mire jó? Ha valamilyen vezérlőbillentyűt akarunk figyelni, nem kell fellapoznunk egy kódtáblát, vagy valamilyen más módszerrel meghatároznunk a kódot.

B: A forrásszövegben előzőleg már definiált blokkon végezhetünk el egy előre meghatározott műveletet. A blokk mindig a (s)tart és az (e)nd jel között helyezkedik el, amelyek elhelyezését a későbbiekben fogjuk ismertetni. A blokkon végezhető műveletek a következők:

(w)rite: a blokk tartalmát szekvenciális file-ként felírja a lemezre. Ha a file neveként kérdőjelet adunk meg, a programlista a printerre kerül.

(c)opy: a blokkot abba a sorba másolja, melyen jelenleg a kurzor áll.

(k)ill: kitörli a blokkot.

C: Az assembler hidegindítása, a teljes forráslistát és a címketáblázatot törli. Használata után az eredeti forrás már semmiképp nem hozható vissza. Háromszor átgondolni, egyszer lenyomni, negyedszer rájönni, hogy nem kellett volna.

D: Disk command. Azt hiszem magáért beszél, a lemezegység parancscsatornáját nyitja meg, majd kiküldi az általunk begépelt parancsot.

E: Enter. Szekvenciális file-ban tárolt forráskódot tölt az aktuális kurzorpozícióra. Itt jegyzendő meg, hogy a Turbo Assembler a forráskódot két, alapvetően eltérő fileformátumban tudja tárolni. Az egyik szekvenciális file-ba történik és a forráskódot betűről betűre úgy tartalmazza, ahogy azt a szerkesztőbe beírtuk. A másik esetben a forrás prg típusú file-ban lesz letárolva, egy, legjobb tudomásom szerint csak a Turbo Assembler által ismert tömörített formában.

F: Find. A beírt karakterláncot keresi a forrásprogramban.

G: A kurzor egy, előzőleg már az M paranccsal elhelyezett jelre ugrik.

H: Hunt again. Az aktuális sortól kezdve folytatja a keresést a, find parancsnál már megadott karakterláncra.

I: ???. Címke keresése a forrásprogramban. Alkalmazásakor a karakterláncot a szerkesztő csak a címketáblázatban keresi, ezért hosszabb program esetén jelentősen gyorsabb, mint a find parancs.

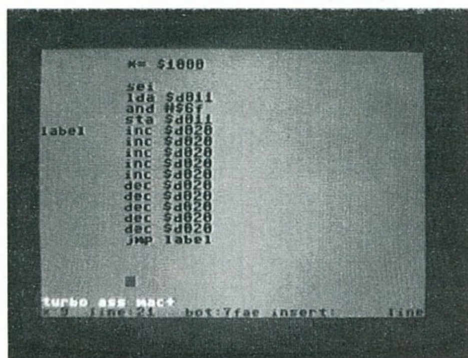
K: Key. Funkcióbillentyűk átdefiniálása.

L: Load. Az S paranccsal rögzített, prg típusú, tömörített formátumú file betöltésére szolgál. A program semmilyen ellenőrzést nem végez, hogy az adott file tényleg általa felvett forráskód-e, így más formátumú file töltéséből szép kavalkád lehet.

M: Mark. Megjelöli az aktuális sort. A jeleket a számok segítségével mi választhatjuk ki, vagy blokk kijelölésére használhatjuk a (s)tart, ill. az (e)nd jelet is.

N: Number. A kurzor az adott számú sorra ugrik.

O: ???. A programozó által előre definiált színkombinációk közül lehet kiválasztani a nekünk legmegfelelőbbet. Saját kombinációk beállítása nem lehetséges.



Q: A kurzor a sor elejére ugrik, ez most így utólag nekem is meglepetés, ugyanis soha nem használtam.

R: Replace. Megadható karakterlánc cseréje. A szerkesztő először megkeresi a cserélendő karaktereket, majd ha azok léteznek, a kurzor a karakterlánc első karakterén meg fog állni. Ettől a pillanattól három lehetőségünk van. Ha a talált szót nem akarjuk cserélni, adjuk ki a H parancsot, így a program megkeresi a legközelebbi előfordulási helyet. Ha végre akarjuk hajtani a cserét, majd keresni akarjuk a következő helyet, adjuk ki a T parancsot. Ha pedig biztosak vagyunk benne, hogy az összes előfordulási helyen ki akarjuk cserélni a karaktereket, az Y parancs lesz a nekünk megfelelő.

S: Save. Forrásprogram mentése tömörített file-ba.

W: Write. Forrásszöveg mentése SEQ file-ba.

Z: Undo. Ha átírtunk valamit az adott sorban, de a kurzorral még nem hagytuk el a hibás sort, lehetőségünk van az eredeti állapot visszaállítására.

@: Megnyitja, majd leolvassa a lemezegység hibacsatornáját.

*: Directory

Del: aktuális sor törlése

Space: az aktuális sor feltöltése szóközökkel

INST: a két beszúrás üzemmódot kapcsolja ki, ill. be. Ha lenyomjuk előtte a balra nyilat a sorbeszúrásra, ha nem, akkor a karakterre fog vonatkozni. A kettő közti különbség mindenki számára a program használatának első percében ki fog derülni, míg elmagyarázni bonyolult lenne.

1: Kilépés az assemblerből. Az éppen szerkesztett forráskódnak semmi baja sem lesz, a szerkesztő ismételt elindításakor azt hibátlanul visszakapjuk, hacsak nem sikerült kilépés után valamilyen másik programmal azt felülírni.

3: A forrásprogram lefordítása a memóriába. Amennyiben a fordítás hibátlan volt, az S billentyű lenyomásával a program indítható.

4: Lefordítja a forrásprogramot, majd egy ún. listafile-t készít lemezre. Ha filenévként idézőjelet adunk meg, a lista a printerre, * esetén pedig a képernyőre kerül. Viszonylag ritkán használt funkció, legtöbbször programdokumentáció vagy példaprogram készítése esetén van rá szükség.

5: A forrásprogram fordítása lemezre. Evvel a módszerrel nem tudjuk a tárban lévő programokat megsérteni, s így több olyan memóriaterületre is írhatunk programot, melyre máshogy nem, vagy csak nehézkesen (nulláslap, verem, képernyő).

+: A címketáblázatot listázza képernyőre (*), printerre (?) vagy lemezre, ekkor természetesen a file nevét kell megadnunk.

7: Azt a pozíciót lehet megadni, ahova az assembler a forrás begépelése közben a mnemonikokat pozícionálni fogja.

8: ld fent, csak a címkékre vonatkoztatva.

:: A szerkesztés közben az M paranccsal elhelyezett jelek listája.

;: Egy, korábban az M paranccsal lerakott jel törlése.

^: Az aktuális sort berakja egy pufferbe.

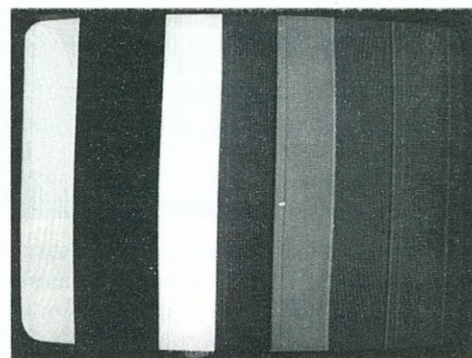
£: A puffer tartalmát az aktuális sorba másolja.

return: Az aktuális sort a kurzorpozíciónál két részre vágja.

=: Két sor összemásolása.

Az assemblernek léteznek még ún. pszeudo parancsai is, melyek a következők:

.text "szöveg": a szöveg ASCII kódjainak megfelelő karaktereket byte-onként beírja a memóriába.



.byte $44,"a",$50: közvetlenül definiált byte-ok elhelyezése a tárgykódban.

.word $1234,címke: az adott szó tárolása a memóriában, először az alsó, majd utána a felső byte.

Hát ennyit mára a tudomány világából, ha jól sejtem közeleg a lap alja. A következő számban találkozunk, melyben ismertetésre kerül a makro verzió és főbb alkalmazásai, valamint kitérünk a fordító használatával kapcsolatos problémákra, ill. azok elhárítására is. Addig is maradtam:

Prunoki

Fotó: Ács Zsolt

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XI . SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE

VDG-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®
KÖNYVKIADÓ KFT

Előbeszéd

"Jött éve csodáknak..."

A mondák tanúsága szerint a hun Attila (Atilla? Attilla? Aaatiiila?) országlásának kezdetét a "Csodák éve"-ként emlegették - persze nem a rómaiak. Az egészből csak annyi az érdekes, hogy a lassanként kifutó 1993-as esztendő egy rakás szempontból valóban a csodák éve volt - és, **figyelem**, még nem értünk a végére!
Az általános karácsonyi vendég- és csodavárás közepette egyetlen beígért jövevény viselkedett udvariatlanul 1992-ben: a M.A.G.U.S. néven közismert, rovott múltú szerepjáték. Nem jött a beste. Ami az idei kilátásokat illeti (a várakozásba belefáradt érdeklődő ehelyütt átkozódjon nyugodtan, aztán lapozzon tovább), csak annyit mondhatunk, hogy a '93-as esztendő - a 92'-estől eltérő módon - a csodák éveként vonul majd be a (falra rótt) történelembe. Járják hát nyitott szemmel az utakat december havában mindazok, akik hisznek a csodákban. Az áhított célt (titokzatosság! titokzatosság!) **szemnyugtató zöld szín jelzi majd**...

Ami jelen számunk tartalmát és formáját illeti: a Rúna tovább folytatja a segédanyagok közlését. Teszi ezt annak biztos tudatában, hogy a Nagy Testvér (ti. az udvariatlan szerepjáték) érkezésével az ő árfolyama is megnövekszik. Mindazok, akik az első pillanatban felismerték e melléklet fontosságát, hasznos információkra tehettek szert általa - a többieknek csak azt ajánlhatjuk, egészítsék ki GURU-gyűjteményüket a fenti szempont szerint.
Ma még nem késő...
Azok se csüggedjenek, akik e lapokat nyűgnek érzik: ha minden igaz, az újabb csodaév, '94 januárjától ismét rúnamentes GURUt vehetnek reszkető kezükbe. Most megint a szerepjátékosokhoz szólunk: a Rúna természetesen nem vész el, csak átalakul. Az idők szavára hallgatva GURU formátumú, GURU terjedelmű és GURU színvonalú RPG-magazinná alakul, segédanyagok egész kincsestárát kínálva a M.A.G.U.S.-hoz és más, klasszikusnak számító rendszerekhez. Bízunk benne, hogy megnyeri az olvasók tetszését, és elmélyíti a meggyőződést mindenkiben: nem volt hiábavaló a várakozás.
További jó hírek fantasy-kedvelőknek: a Valhalla Páholy a közeljövőben - közkívánatra - megkezdi R. A. Salvatore **Sötét elf** ciklusának megjelentetését, amely elsősorban az **Elfeledett birodalmak**ban kalandozó AD&D-sek számára tanulságos olvasmány, de hitünk szerint az izgalmat és/vagy borzongást kereső többségnek sem okoz majd csalódást.
'94 - egyebek mellett - a nagy visszatérések esztendejének ígérkezik. Folytatódik majd Fafhrd és a Szürke Egerész története, nemkülönben Wayne Chapman sokak által kedvelt **Tier Nan Gorduin** ciklusa: a **Karnevál** után az év második felében várható a negyedik regény, a **Keleti szél** is. Újabb ígéreteink sorából a M.A.G.U.S.-kiegészítők sorát, ezek közül a jutányos árú, gonddal illusztrált **kalandmodul**okat emelném ki - a szerepjáték híveit emlékezetes utakra invitáljuk majd a Chapman-regényekből ismert tájakon, Gorvik ősrengetegétől a Gályák Tengeréig, sőt, azon is túl.
Istenbizony.

folytatás a 10. oldalon

BESTIARIUM

A KÁOSZLÉNYEK

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: *
Sebesség: *
Támadó érték: 70
Védő érték: 50
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: *
Támadás/kör: *
Életerő pontok: 40+3k10
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: nem intelligens
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pont: *
* lásd a leírásban

A Kyr Birodalom Rualan tartományát a P. e.-i XXXVI. században rettenetes háborúk pusztították. Reigh-En Zerdal, az akkori tartományúr egyezségre lépett Orwellával és papnőivel és a törvényes császár ellen fordult. Függetlennek kiáltotta ki Rualant, amit természetesen a császár nem ismert el, és óriási sereget küldött a Rettenet Asszonyának orkjai és goblinjai ellen. Miután a csatát elvesztette, nyolc Hatalmast küldött oda, akik varázshatalmukkal megtizedelték Orwella hadát. A válasz nem késett soká, Orwella és papnői elpusztították a Hatalmasokat is. A következő évszázadokban váltakozó kimenetelű csatákat vívtak szerte a vidéken. Orwella minden sötét és aljas eszközt felhasznált a háborúban, több légiónyi élőholt támogatta orkjait és goblinjait. A háború vége felé, ahogy egyre kevesebb lett a haderő, a főpapnőnek hátborzongató ötlete támadt: állatokból kreál torz, élőholt gyilkológépeket. Az istennő segítségével meg is valósította szörnyű tervét, kisebb hadseregre való káoszlényt várta, hogy csatába induljon. Erre azonban már nem került sor, mivel P.e. 3012-ben a megmaradt Hatalmasok végeztek a Kitaszított papnőivel és Orwellát egy távoli síkra száműzték. A káoszlények immáron a papnők irányítása nélkül szétszéledtek az Elátkozott vidék gonosz vadonjaiban. Életük nem lévén nem pusztultak el, hanem azóta is ott bolyonganak.

A papnők rengeteg állatot gyűjtöttek össze és mindből azokat a részeket használták föl, amelyek a legtöbbet árthattak ellenségeiknek. A különböző testrészeket mágikus úton megfelelő méretre nagyították (vagy kicsinyítették) és varázslatokkal összeforrasztották, majd mágiájukkal kezdetleges lelkeket börtönöztek a testekbe. Minthogy sürgette őket az idő, nem követtek semmiféle rendszert, mindenegyes káoszlény különbözik a többitől. Akárhogy nézzen is ki egy-egy adott példány, a Necrográfia szerint a tudattalan élőholtak osztályába tartoznak.

A lények mérete általában a törzs méretéhez igazodik, kivéve a gyík, a patkány és a rovar testeket, amelyeket lóméretűvé növesztettek, hogy jobban bírják a harcot. Mivel minden káoszlény mágia szülötte, a természetes anyag mágiája nem hat rájuk. Ugyanígy immunisak az asztrális és mentális támadásokra is, lévén hogy csak egy torz lélekcsíra irányítja őket. Mérgek iránti érzéketlenségük élőholt voltukból fakad.

Minden egyes káoszlény legfontosabb és egyetlen célja a gyilkolás. Készítőik gondosan felruházták őket ezzel a céllal, ettől eltéríteni őket nagyon nehéz, csak teljes pusztulásuk árán lehetséges. Igaz ugyan, hogy mindenáron ölni akarnak, de alacsony intelligenciájuk következtében ezt nem túl magas harci színvonalon teszik. Minthogy hiányzik belőlük az élet princípiuma, fájdalmat nem éreznek, legyőzni őket csak testük fizikai megsemmisítésével lehet. A játék nyelvén ez annyit tesz, hogy kizárólag túlütéssel lehet rajtuk sebezni.

A körönkénti támadások száma a karok számától függ. A káoszlények minden karjukkal (mellső lábukkal) képesek egyet-egyet támadni egy körben, ezenkívül a fejükkel is támadhatnak egyet körönként. Ez utóbbi vagy harapás vagy öklelés a szarvval (csak ha képes rá). Amelyik lénynek alkalmas farka van, támadhat azzal is, de csak a fejjel való támadás helyett.

A lény sebzése is nagyban függ a támadás módjától. Harapás és öklelés sebezhet 1k6-ot, a kéz (vagy mellső láb) támadása 1k10-et vagy 2k6-ot, míg a farok 3k6-ot vagy 2k10-et. A pontos sebzést mindig a KM döntheti el, az adott támadást figyelembe véve.

Az egyes káoszlények megalkotása!

Először meg kell határozni a törzset és a fejet. Ezek ismeretében eldönthető, milyen a lény fejformája. Azután azt határozzuk meg, hogy hány és milyen végtagja legyen a lénynek. Általában ez kettő és hat között mozog. A csillagozott oszlopokat csak indokolt esetben kell használni. Természetesen a KM-nek mindig szem előtt kell tartania, hogy a lénynek mozgásképesnek kell lennie és tulajdonsága-

ival a minél tökéletesebb gyilkolást kell szolgálja, ezért figyelmen kívül kell hagyni minden olyan eredményt, ami értelmetlen lenne. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy krokodil testű lénynek ne lehetne ízelt lába, hiszen a testrészek méretét a papnők mágiával megváltoztatták.

k10	Fej	Törzs
1	Medve	Medve
2	Krokodil	Krokodil
3	Vadkan	Vadkan
4	Nagymacska	Nagymacska
5	Kutya v. sakál	Farkas
6	Madár	Madár
7	Gyík v. kígyó	Gyík v. kígyó
8	Bika v. kecske	Bika
9	Patkány	Patkány
0	Rovar	Rovar

k6	Szarv*	Fül*	Száj*	Szem	Orr*
1	Kos	Farkas	Csőr	Nagymacska	Ormány
2	Szarvas	Denevér	Vadkan	Gyík v. kígyó	Disznó
3	Öz	Gyík v. kígyó	Farkas	Rovar	Majom
4	Bika	Elefánt	Rovar	Béka	Gyík
5	Orrszarvú	Majom	Kígyó	Majom	Devevér
6	Tüsketaréj	Ló	Krokodil	Csiga	Ló

k6	Karok/Lábak	Kezek/Lábfejek	Farok*	Szárny*
1	Majom	Majom	Majom	Denevér
2	Nagymacska	Nagymacska	Nagymacska	Denevér
3	Madár	Madár	Krokodil	Madár
4	Gyík	Gyík	Kígyó	Madár
5	Rovar	Rák (olló/láb)	Skorpió	Rovar
6	Csáp/Bika	Csáp/Pata	Patkány	Rovar

Álljon itt végül egy példa egy kidolgozott káoszlényre:

Káoszmedve

Termet: N (9 láb felett)
Sebesség: 100 (SZ)
Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k10/(2k6)
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 62
Tapasztalati pont:

A káoszmedve nevét kivételesen nagy medve testéről kapta, amely elérheti a két métert is (lábak nélkül). Dús, hosszú szürkésbarna szőrzet borítja testét. Rövid, zömök nyaka széles bikafejet hordoz, melyet két sosemlátott méretű kosszarv díszít. A szarvak alatt, két hatalmas fekete gömb csillog: az összetett szemek mintha megannyi apró fekete lapocska lenne egymás mellett. A szarvak mögött két hegyes fül látható, melyek leginkább egy lóéra emlékeztetnek. A kissé nyújtott pofájú bikafej vérengző szájban végződik, amely telis-tele van tűhegyes fogakkal, akárcsak egy óriás farkasnak.
A törzset két izmos, erős oroszlán láb tartja, amik viszont patában végződnek. A káoszmedve tartása egyenes, azaz mellső lábait kézként használja. Ezek zöldesszín pikkelyekkel borított gyíklábak, melyek végén tűhegyes saskarmok sorakoznak. A lény hátulján egy óriási patkányfarok éktelenkedik.
A harcban legszívesebben leszegett fejjel, messziről ront rá áldozatára, kosszarvával felöklelve (2k6 Sp). Ha már közelharcra kényszerül, éles karmait (körönként kétszer 1k6+2 Sp) és a harapását (1k10) használja. Mivel termete óriási igen sok sebet képes elviselni, mielőtt elpusztulna.

GÓLEMEK

ELŐFORDULÁS: Nagyon ritka
A MEGJELENŐK SZÁMA: 1
TERMET: Változó
SEBESSÉG: Változó
TÁMADÓ ÉRTÉK: Változó
VÉDŐ ÉRTÉK: Változó
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: Változó
CÉLZÓ ÉRTÉK: -
SEBZÉS: Változó
TÁMADÁS/KÖR: 2
ÉLETERŐ PONTOK: Változó
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: Változó
ASZTRÁL ME: Immunisak minden asztrál alapú mágiára
MENTÁL ME: Immunisak minden mentál alapú mágiára
MÉREGELLENÁLLÁS: Immunisak minden méregre
PSZI KÉPZETTSÉG: -
INTELLIGENCIA: Alacsony
JELLEM: -
TAPASZTALATI PONT: Változó

Gólemek alig három évszázaddal ezelőtt tűntek fel először Ynev kék ege alatt, Deludus Mons kísérleteinek eredményeképpen. Az élettan jeles tudósa oly eszközt adott a varázslók kezébe, melynek segítségével a hű testőrök leghalálosabbikát teremthetik meg. Élettelen anyagból teremtenek olyan lényt, akinek ereje, állóképessége és kitartása többszörösen meghaladja az emberét. A gólem teremtése komoly előkészületeket igényel, s nem elég hozzá a megfelelő mágikus mozaikok ismerete, a megfelelő befogadó test megalkotásához ügyes kéz és tökéletes tudás kívántatik. Annak, hogy Ynevet nem árasztották el varázslók alkotta gólemek hadai, több oka van. Legfontosabb a szükséges mesterfokú Élettan képzettség nehéz megszerezhetősége. A gólem készítés titkát, annak elméletét sok varázsló ismeri, a szoborformálás tökéletes kivitele nélkül azonban nem képesek életet lehelni az anyagba. Az

élettan ezen titkát Deludus Mons tanítványainál lehet megszerezni, de ők gondosan megválogatják, ki is érett eléggé a veszedelmes tudás megismerésére. Deludus alapította a Doranban működő kört, melynek tagjai ismerik a szoborformálás módszerét. A körnek az Élet kilenc tudója nevet adta, s meghagyta, mindig kilenc tagja legyen. A kilenc bölcs munkáját az élet tanulmányozásának szenteli, s mágiával, megfigyeléssel, kísérletekkel kutatja a természet lényeinek rejtelmeit. Ők birtokolják a szobrok megformázásának pontos mintáit, s tanítványt csak két évenként fogadnak. A jelentkezők közül három személyt választanak ki, akik fél év alatt juthatnak a kívánt tudás birtokába. A kilenc bölcs soha nem adja ki kezéből Deludus vázlatait és rajzait, s azok másolatát sem. A tanítványoknak fél év alatt meg kell tanulniuk az élettan ezen részét annyira, hogy szinte kézzel foghatóan maguk előtt lássák a gólem testének minden vonását. A képzettség megtanulásához így a fél év végeztével a tanítványnak sikeres Intelligencia próbát kell tennie. Ezek után kezdhet neki a vállalkozó kedvű varázsló a gólem megalkotásának.

A gólem alkotás első, nehezebb és különös gondosságot igénylő lépése a megfelelő test megalkotása. Ehhez legelőször a megfelelő anyagot kell kiválasztani, mely a leginkább összhangban áll a létrehozandó lény feladatával. Ezek után a varázslónak el kell döntenie, mekkora teremtményt szeretne létrehozni, természetesen a gólem céljának szem előtt tartásával. Ha ez megtörtént, elkezdődhet maga a munka. A szobor váza egy csontváz, melyen minden csontnak szerepelnie kell, minél valósághűbben. A következő réteget a mélyen fekvő izmok alkotják, ezek után sorban az egyre felszínesebb izmokat kell megmintáznia a varázslónak. Minden egyes izmot egymástól függetlenül, a valóságnak megfelelő csontokról eredeztetve és tapadva kell megmintázni, másképp a gólem mozgásra képtelen lesz. Ez a munka minimum egy hétig tart, de további idő ráfordításával az alkotás tökéletesíthető. A szobor felépítésében fontosak az arányok és a kidolgozás is, ezeken is múlhat, hogy a test képes lesz-e a ráolvasott bélyegek hatására élővé válni. Ha a test végleg elkészült, a varázsló nekikezdhet a teremtés mágikus energiáinak megidézéséhez.

Először egy Lélekcsapda bélyeget kell a szoborra olvasnia, ez adja a tulajdonképpeni életet az élettelen anyagnak. Második lépésként a test mozgatását lehetővé tevő Halottmozgatás bélyeg ráírásának kell megtörténnie. Ezzel a két bélyeggel a test már mozog, cselekszik. Sajnálatos módon a csapdába ejett lélek irányítja, aki az esetek jelentős részében bensőjének legmélyéből fakadó ellenszenvvel viseltetik az őt csapdába ejtő varázsló ellen. Ennek egyenes, természetes következménye, hogy az alkotás az annyiszor ismételt, de örök érvényű módon reagál, s teremtője ellen fordul. A konfliktus elkerülésére természetesen van lehetőség. A Halottmozgatás bélyeg alkalmazása előtt célszerű egy Akaratirányítás és egy Hűség bélyeget a testre olvasni, ezzel biztosítva, hogy a gólem soha ne váljon engedetlenné, s csak gazdájának parancsait teljesítse. Ha ezek a bélyegek a testen vannak, a szobor életre kel, s a varázsló befejezte alkotását. Hogy a szobor mennyire tökéletesen vagy tökéletlenül felel meg funkciójának, a varázsló ügyességének függvénye. A gólem befejezésekor a varázslónak ügyesség próbát kell tennie. Ha ez sikertelen, a szobor a ráolvasott bélyegek hatására sem válik gólemmé. A sikeres próba azt jelenti, a varázsló tökéletesen kombinálta elméleti élettani tudását a gyakorlati szoborfaragással, s a mű valóban elkészülhetett.

A gólemek tulajdonságai igen sokfélék lehetnek, anyaguk és méreteik miatt. Ezeket az alábbi táblázat foglalja össze. Fontos megjegyeznünk, hogy a gólemek alkotásakor ennek a táblázatnak az áttekintése kevés, az anyagtípusokhoz és méretekhez kapcsolódó jegyzetek sok egyéb, fontos információt tartalmaznak.

A gólemek összehasonlító táblázata a lap alján található.

A táblázatban megtalálhatjuk azokat az értékeket, melyek az eredeti statisztikában változóként voltak jelezve. (A Seb. a Sebességet, a SEB a sebzést jelenti.) Fontos még, hogy az alapanyag megválasztás is befolyásolja a méret által meghatározott tulajdonságokat. A méretnél szereplő értékek a kő alapanyagú gólemre kerültek kidolgozásra, így módosító ebben az esetben nincs. A szorzók a méreteknél számolt értékekre vonat-

Méret	Seb.	TÉ	VÉ	KÉ	SEB.	ÉP	FP	TP	SEB.
-0,5 m	55	45	145	55	1k6/2	6	15	150	1k6/2
0,5-1m	60	55	135	50	1k10/2	8	25	220	1k10/2
1-1,5m	65	65	110	40	1k6+2	10	45	400	1k6+2
1,5-2m	75	75	100	35	1k10	12	70	850	1k10
2-2,5m	65	75	90	25	1k10+4	15	95	1450	1k10+4
2,5-3m	50	75	90	20	2k10	21	115	2100	2k10
3-3,5m	35	70	85	20	3k10	26	135	3250	3k10
3,5-4m	25	65	80	15	4k10	30	145	4000	4k10
4m-	15	60	60	2	5k10	35	160	3800	5k10
Alapanyag									
Kő	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fa	*1.5	-	-	+10	-2/k	*.5	*.5	*.5	-2/k
Agyag	*.5	-	-	-10	-2/k	-	-	*.8	-2/k
Vas	-	+10	+10	-	-	-	+20	*1.5	-

koznak, úgy mint a pozitív és negatív módosítók. A sebzésnél a -2/k annyit jelent, hogy minden egyes sebzéskocka dobásából kettőt le kell vonni, tehát egy 4m-es fa gólem 4k10-8 Sp-t sebez egy támadáskor, ha az sikeres volt. Ahol osztás is szerepel a sebzésben, ezt a 2 pontot mindig az osztás előtt kell kivonni a kocka dobás eredményéből. A méretek csak a táblázatban szereplő értékek között mozoghatnak, mert az 1/2 méternél alacsonyabb gólemeken nagyon nehéz az izmokat megformázni, a 4-4,5 méternél magasabbak pedig nem stabilak, az anyagok nem teszik lehetővé, hogy mozoghassanak, két lábra emelkedhessenek. Így négy és fél méternél nagyobb működő gólemet még senkinek sem sikerült teremtenie, bár többen is megpróbálkoztak vele.

Az anyagokból eredő egyéb módosítók és megjegyzések:

Fa - Ezek a legkönnyebben elkészíthető és alkalmazható, de legsebezhetőbb gólemek. Fontos tulajdonságuk, hogy könnyűek. Ez első látásra elhanyagolhatónak tűnhet, de érdemes elgondolkozni rajta. A fa sűrűsége, mint tudjuk, valamivel még kisebb is, mint az emberi szöveté. Tehát egy fa gólem nagyjából olyan nehéz lesz, mint egy vele megegyező magasságú ember. Az agyag kétszer, a kő háromszor, a vas pedig nyolcszor olyan sűrű, mint az emberi szövet. Ha egy két méter magas ember kb. 100 kg, egy ugyanekkora vasgólem 800 kg-os lesz. Egy rosszul megépített tető vagy emelet már könnyen átszakad ekkora súly hatására. Ez a kis okfejtés megmutatta, a varázslók, bár tulajdonságaik miatt mindenképpen előnyösek a vasgólemek, miért is alkotnak más fajta, más alapanyagú gólemeket is. A fa gólemek hátránya, hogy a tűz alapú mágia könnyen sebzi őket, s tűztől kétszeres sebpontot veszítenek.

Agyag - Ez a gólemtípus ideális a legtöbb feladatra, bár reakciói nagyon lassúak. A tompa fegyverek csak a felét sebzik az agyag gólemeken, az éles vagy hegyes fegyverek sebzése nem változik. Az agyag gólemek immunisak az elektromosság alapú mágiára, a tűz csak a felét sebzi rajtuk.

Kő - A legelterjedtebb gólem fajta. Éles és hegyes fegyverek sebzését felezik, s a tűz ellen immunisak. Az elekrtomosság alapú mágia is csak a felét sebzi normál sebzésének ezeken a gólemeken.

Vas - A legkeményebb, legjobb harcosok a gólemek közt. Az éles fegyverek sebzését negyedelik, a hegyes fegyverek pedig támadásonként csak egy Sp-t sebeznek rajtuk. A tűz és hideg alapú varázslatok sebzését is felezik, kivéve akkor, ha ezek felváltva követik egymást.

Láthatjuk, a gólemek kemény ellenfelek lehetnek, s legyőzésük sokszor csak csapdákkal, trükkökkel vagy mágiával lehetséges. A gólem elpusztításához elég megtörni a Lélekcsapda bélyeget, de ennyire közel kerülni egy gólemhez elég nehéz a harc hevében. A gólemek elszaporodását szerencsére gátolja az Élet kilenc tudójának titoktartása, de így is előfordult már, hogy egy megbízhatónak vélt varázsló méltatlanná vált híréhez, s a gonosz útjára tért. Kezükben a gólemek előállításának tudománya komoly, veszélyes fegyver, melynek elszabadulása beláthatatlan következményekkel bírhat.

Szerencsejátékok

"Quidam ludunt, quidam bibunt,
quidam indiscrete vivunt.
Sed in ludo quid morantur,
es his quidam denudantur,
quidam ibi vestiuntur,
quidam saccis induuntur."*

- szól a profán dal szerte Dél-Yneven, de jócskán akadnak északon is akik szeretik a megénekelt italt és játékot. Nem csoda, hisz nincs is ember, aki soha nem játszik.
Talán nem véletlen, hogy minden játékok közül is a legnagyobb keletje a szerencsejátékoknak van, hiszen ezek azok, ahol mindenkit csábít a könnyen szerzett aranyak reménye. Nem csoda hát, ha szerte a világon számtalan lehetőség nyílik a szerencse megkísértésére. Ezek közül teszek itt közzé egy csokorravalót.

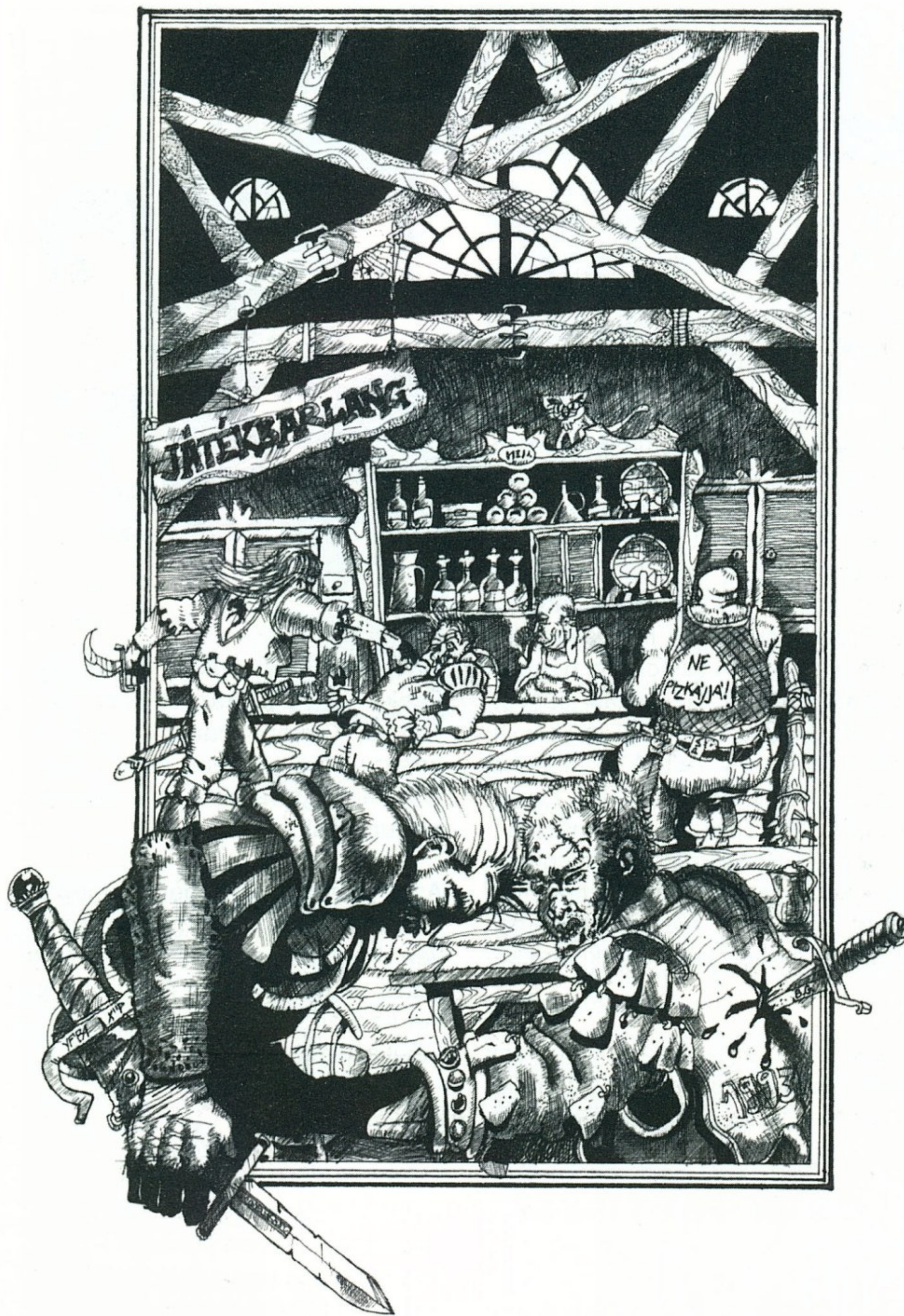
A délvidék - főleg a Gályák tengerének melléke - kedvelt kockajátéka a baesh. Ehhez két közönséges hatoldalú dobókocka szükséges. A játékosok körbeülik az asztalt és sorban dobnak. Aki dobott, nem fedi fel dobását, hanem a tőle jobbra ülőnek megmondja mennyit mutatnak a kockák. Nem a dobás összege számít, hanem a róluk leolvasható kétjegyű szám, úgy, hogy mindig a nagyobb van elöl. Azaz, ha valaki dob egy négyest és egy kettest, az negyvenkettő (és nem huszonnégy!). A dupla dobás (pl. két hármas) értékesebb, mint az összes szám, a huszonegy pedig értékesebb minden egyébnél. A játék ezekután a következő: az első ember dob egyet a két kockával és megmondja mennyit dobott. A következőnek muszáj nagyobbat dobnia, ahhoz, hogy nyerjen. Persze ez nem mindig lehetséges, éppen ezért van, hogy a dobást nem mutatják meg, mert az illető blöffölhet is. Tehát akár sikerült nagyobbat dobnia, akár nem, mindenképpen nagyobbat fog mondani. A következő (tőle jobbra ülő) játékos azután eldönti, hogy ezt elhiszi-e vagy sem. Ha elhiszi, neki kell nagyobbat dobni az előzőnél és ezt a következő játékossal elhitetni. Ha nem hiszi el, két eset lehetséges. Ha az előző játékos blöffölt, akkor nyer, ha viszont igazat mondott, veszít. A dobás mindig körbe jár és addig kell egyre nagyobbat dobni, míg valaki azt nem mondja, hogy nem hiszi. Ekkor újabb kör kezdődik.
A baesht esténként majd minden kocsmában megtalálhatjuk, a városállamoktól egészen a Kereskedő Hercegségekig. Két ember is elég hozzá, de általában négyen-öten játsszák. Ha valaki csatlakozni akar, szinte mindig szívesen fogadják.



Az Ilanoriak kedvelt szórakozása az asztragalosz, a kecske vagy juh csuklócsontjából készített dobókocka. Ez nem a hagyományos értelemben vett kocka, hanem egy négyoldalú test, tetraéder, de még annak is szabálytalan. Éppen alakjuk miatt nem egyforma eséllyel esnek ugyanarra az oldalukra. A nagyobb lapos oldalra a legtöbbször, ez egy pont. A homorú oldal ér három pontot, a kicsi, domború négyet, míg a keskeny, öblös oldal hat pontot ér. A legegyszerűbb játékban az számít, ki dob két kockával többet. A bonyolultabban előre be kell jelenteni, mennyit fog dobni az ember, és attól függően, mennyit mondott és azt milyen pontosan találta el, kap pontot. A végén itt is az nyer, aki a több pontot szerzi. Az asztragalosz szinte csak Ilanorban, Yllinorban és a Dwyll Unió északnyugati tartományaiban ismert játék.

A toroni, abasziszi lebujok legtöbbjében az alea talus nevű kockajátékot űzik, amely a Quiron tenger mellékén mindenfelé igen nagy népszerűségnek örvend. Ezt vagy szabályos tetraéderrel, vagy hatoldalú kockával játsszák. Itt sem az dönt, ki dob többet, hanem hogy milyen kombinációk jönnek ki. Minden kombinációnak saját neve van, az egyes kombinációkon belül a pontok összértéke dönt. A kombinációk: négy különböző a császárdobás, három különböző a herceg, két-két egyforma a katona, három egyforma a paraszt és a négy egyforma a kutyadobás. Aki például négy darab egyest vet, az biztos vesztő. Ha az alap tétet valaki megemeli, az dobhat másik egy, kettő vagy három kockával. Természetesen ilyenkor a többiek nem kell hogy emeljék a tétet, ha meg vannak elégedve a dobásukkal. Egy kocka kétszeres, két kocka négyszeres, míg három kocka hatszoros tétemelést kíván. Összesen három kockát lehet egy körben újradobni, ezt lehet egyszerre vagy egymás után háromszor ugyanazt. Egy kör addig megy, míg mindeki élt újradobási lehetőségével, aki akart.

A Dzsadok kedvelt játéka az al hamáma azaz a galamb. Ehhez a játékhoz három darab szabályos hatoldalú kocka kell, két fekete és egy fehér. A



fehér játsza a galambot, míg a feketék a macskák. Két vagy három ember kell a játékhoz, az egyik a galambbal, a másik vagy másik kettő a macskákkal. Először a galamb dob, azután a macskák. Ha legalább az egyik macskának sikerült nagyobbat dobnia, a galambot elkapták és a galamb játékosa fizet annyit, amennyit a fehér kocka mutat. Ezt a nagyobbat dobó macska kapja. Ha egyforma a dobásuk, osztoznak rajta. Ha nem sikerül elkapni a galambot, a macskák fizetnek annyit, amennyivel kevesebbet dobtak a fehérnél. Például, ha a fehér kocka ötöt mutat, míg a feketék hármat illetve kettőt, akkor a két macska fizet kettőt, illetve hármat a galambnak. A dzsadok gyakran játszák az al hamámát, de mivel legfeljebb három ember játszhatja, nehéz beszállni a játszmába.

Északon, Haonwellben és környékén különös dobókockákat használnak: tizenkét oldaluk van, azaz szabályos dodekaéderek. A különböző oldalakon a számok sorakoznak egytől tizenkettőig. A haonwelli az egyetlen kocka Yneven, amelyre nem pontokat vésnek, hanem magukat a számokat írják fel. Gyakran hármasával hordják ezeket a kockákat, mert ennyi kell a doda nevű játékhoz. A játék több formája ismert, a legegyszerűbb esetben a dobott számok összege számít, három egyes mindig veszít, három kilences mindig nyer. A bonyolultabb változatban az alea talushoz hasonlóan különböző kombinációk szerepelnek, de legértékesebbek mindig azok, amelyekben a kilences megtalálható. A játék lényege, hogy a kapott számokat összeadva és kilenccel elosztva mennyit kapunk maradékul, ugyanis ennyi pontot kap a játékos. Ha maradéktalanul osztható kilenccel, az kilenc pont. Ha valaki kilencest dob, az magában kilenc pont és nem számít bele az összegbe.

A kockák rengetegféle anyagból készülnek szerte a világon. Van ahol fából, van ahol fémből, de talán a legelterjedtebb a csontból készült kocka. Néhol készítenek agyagból is kockákat, de ezek sokkalta rosszabbak, mint csont vagy fa társaik.

Kártyát is gyakran vetnek Ynev népei, de az inkább a gazdagabb, műveltebb rétegek szórakozása, ígyhát kártyást ritkábban látni a falusi kocsmákban, bár akadnak szép számmal. A legelterjedteb mind között a Talitha kártya, ami elsősorban jövendőlésre használatos és egyes tájakon misztikusnak tekintik, máshol azonban egyszerű játékeszközként átment a közéletbe.

A Talitha szabályai igen bonyolultak, talán már nem is igazi szerencsejáték, leginkább az általunk ismert bridzsre hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt huszonegy különböző adu van, mind más és más értékkel.

A gyakoribb, közemberek által is inkább használt kártya a septor, ami három színből - sárga (arany), kék és vörös - áll, jelképezve a három égitestet, a napot és a két holdat. Mindhárom színből hét-hét számozott lap van. A septorral több különböző játé-

kot játszanak, az egyszerű huszonegyezéstől egészen a bonyolult tercerig.
A tercer lényege, hogy a huszonegy lapot szétosztjuk három ember között. Az egyikük kezd és lerak egy tetszőleges lapot. Erre bárki, akár ő maga is ráteheti - sőt rá kell tennie - a nagyságrendben következő két lapot, természetesen ugyabból a színből. Aki a harmadik lapot rakta, azé az ütés, azaz az teszi el a tercet és az hívja a következő kezdőlapot. Mivel a hetesnél nincs nagyobb, így nem is lehet belőle tercet csinálni, ezért akinél hetes van és sorra kerül az azonnal kiteszi a hetest, ami a kezdőlap, de egyben a befejező is, tehát az ütés az övé, hívhat új lapot. Ha egy terc befejezetlen marad, mert a véglap már kiesett, akkor a terc állhat két, de akár egy lapból is. A győztes az, akinek előbb fogynak el a lapjai, a vesztesek pedig annyit fizetnek, ahány lap a kezükben maradt.

Amióta léteznek szerencsejátékok, azóta léteznek csalók és hamiskártyások is. A M.A.G.U.S. játékrendszerében külön képzettségként tanulhatja bárki a csalást (hamiskártya Af 10; Mf 20), ami nem csak a közismert kártyajátékokra, de a legtöbb kockajátékra is vonatkozik. Persze ha valaki életében először játszik valamit, abban nem biztos, hogy elsőre sikerül csalnia.
A csalók igen sok módszert ismernek. A kockákat leggyakrabban cinkelik - azaz egy kis nehezéket ültetnek be az egyes alá, amitől a kocka sokkal gyakrabban dob hatost. Természetesen ez nem mindig előny, hiszen jócskán van olyan játék - például az alea talus is - amelyben nem számít a pontérték, csak a kombináció. Az ügyesebb és ravaszabb szerencsejátékosok dobás közben vagy után apró, észrevétlen mozdulattal "megigazítják" a kockákat. Ezt kivédendő vezették be jobb helyeken a pohárból dobást, ahol egy kemény bőrpohárból kell a kockákat eldobni.
A kártyajátékokban is rengeteg lehetőség adódik a becstelen játékra. Jelölt lapok, ingujjba csúsztatott aduk, előre elrendezett paklik, villámgyors osztás, mikor a hamiskártyás úgy cseréli ki a lapokat, hogy áldozata nem is gondolna rá és még sorolhatnám.
Természetesen a csalókat sehol sem szeretik. A legtöbb államban törvények védik a becsületes játékot, de még Toronban is megjárhatja, aki nem tisztán játszik, ha másképp nem, hát megverik a becsapottak. Egy biztos. Abban a kocsmában vagy fogadóban, ahol kiderült a csalás, a csalóval többé senki nem fog leülni játszani. Egyes országokban, ahol a szerencsejáték szinte már állami intézmény, nagyon szigorúan büntetik a becstelenséget. Az északi szövetség országaiban például a kockát átütik a lator tenyerén. A dzsadoknál a hamiskártyás egy ujja bánja, ha rajtakapják. Más államokban viszont - így például Shadonban - egyenesen tilos a kocka vagy a kártyavetés, mert azokat Ranagol mesterkedéseinek tartják, az emberi lélek megkísértésére.

Létezik még a fentieken kívül egy másik, szintén közkedvelt hazárdjáték is, mégpedig a fogadások különböző versenyekre. Szerte Yneven, ahol csak galdiátori játékokat rendeznek, mindenütt rengeteg szerncsejátékost találunk, mind-mind megannyi biztos tippel, hogy ki is lesz a nyertes. Abaszisban, az ifini játékokon a fogadás a nagykirály monopóliuma. A verseny előtt már napokkal állnak a sátrak, ahol bárki fogadhat. Toronban elvileg bárki köthet fogadásokat, gyakorlatilag azonban néhány orgyilkos klán kezében összpontosul ez is, és a toroni embervadászok nem szeretik a szabadúszókat.
A gorvikiak egész más versenyeken fogadnak. A legtöbb kocsma pincéjében van patkányverem, ahol kifejezetten erre a célra tenyésztett óriási patkányok viaskodnak egymással a szurkoló tömeg nem kis biztatása közepette. A harcba a vesztes biztosan belepusztul, de előfordul, hogy a



győztes sem éli sokkal túl ellenfelét. Ezek között a patkányok közt nem ritka az ötven hatvan centiméter hosszú példány sem, amik megfelelően felhergelve akár az embernek is nekiugranak.

Az itt leírtakon kívül persze még számos más játékot is űznek szerte Yneven. Kalandmesterként bátran kitalálhatsz vagy átvehetsz bármilyen játékot ezeken túl, hisz ezek csupán ízelítőül szolgáltak.

* Ki kockát vet, ki iszogat,
játékból ki egy sem marad.
Ki kockáztatja szerencséjét,
könnyen elveszíti pénzét,
másoknak a vagyont hozza,
pénzzel áldja meg a kocka.

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HIRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS,
TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

Olaf Pherkad "Habókos Olaf"

Státusz: nem játszható
Kaszt: varázsló
Szint: mágus
Faj: ember



Erő:	11
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	17
Egészség:	13
Szépség:	11
Akaraterő:	17
Intelligencia:	18
Asztrál:	14
Műveltség:	19
Bátorság:	8

Életerő pont: 6
Fájdalomtűrés pont: 55
Pszi pont: 121 (Kyr metódus)
Max. Manapont: -

Képzettségek	**Fok/%**
Fegyverhasználat (bot)	Af
Etikett	Af
Herbalizmus	Af
Szakma (szakács)	Af
Vallásismeret	Af
Irás/olvasás	Mf
Pszí (Kyr metódus)	Mf
Alkémia	Mf
Asztrológia	Mf
Legendaismeret	Mf

Felszerelése: Karnélian köves gyűrű - megvéd a gonoszoktól VÉ +10 káosz és/vagy halál jellemű támadó ellen. Krizoberil köves nyakék - a lélek ellen irányuló varázslatoktól véd +2 ME asztrál és mentál.

Habókos Olaf a Pherkad család egyetlen fiúgyermekeként látta meg a napvilágot Pyarron 3638. esztendejében egy déli városállamban. Apja, egy jómódú kereskedő, aki három leánygyermek után nagyon megörült a fiúnak, azonnal kézbe vette a nevelést és amint Olaf betöltötte a hetedik évét, elküldte a legnevesebb bölcsekhez tanulni. Tanították a gyereknek sok mindent, számvetést, fizikát, írást, olvasást, vallásokat, miegyebet. Az ifjút azonban mindez mit sem érdekelte. Megtanulta a tananyagot becsülettel, hiszen apja akarata az volt, de amikor csak tehette, a kertben töltötte a szabadidejét és játszott a többi gyerekkel vagy csak feküdt és nézte a felhőket.

Néhány évig ment ez így és bár Olaf az összes mesterétől csak dicséretet kapott, az apja érezte, hogy ebből a gyerekből nem válik majd kereskedő. Hanem azért mégiscsak azt szerette volna, ha a fia tanul valami hasznosat, ezérthát felkerekedett és elvitte Olafot Pyarronba. Olaf, talán mert csak lánytestvérei voltak, csendben és engedelmesen követte apját.

Az idős kereskedő minden pénzét és tekintélyét latba vetette, hogy a fiát befogadják novíciusnak és végül sikerrel járt.

Évek teltek el a varázslóiskola falai közt és Olaf lassan komoly ifjúvá cseperedett. Tanulmányait itt is jelesen végezte, minden tanítója büszke volt rá, ám a fiút jobban érdekelték a versek, a természet és az állatok. Mindezek mellett volt egy sokkal világibb szórakozása is: az evés. Nagyon szerette a gyomrát és hacsak tehette a beosont a konyhába és segített a szakácsnak. Nem túl hosszú idő alatt azután a sütés-főzés tudományában is jártas lett.

Egy idő után már élvezte a varázslást, bár nem egészen úgy használta képességeit, ahogy azt mesterei elképzelték. Pyarron mindig is a mentál mágia fellegvárának számított szerte Yneven, mágusai híresek voltak mentális hatalmukról és nem kevésbé hűvös megfontoltságukról. Nem így Olaf, aki hol a kondér alá gyújtott elemi tűz teremtéssel, hol pisztrángot teleportált a konyhai kondérba és számos más csínyt követett el. Egy esetben átformázás varázslattal egyik társának ruháját alakította át csipkés-fodros rózsaszín babakelengyévé. Idővel persze a hatás elmúlt, de az esetet azóta is kacagva emlegetik akik látták. Egy másik alkalommal habostortát teremtett társa feje fölé. A szerencsétlen áldozat érezte, hogy valami készül ellene és legnagyobb szerencsétlenségére felpillantott. Épp időben, hogy a torta telibe találja. Egy ízben egy igen ellenszenves kereskedő érkezett, aki nagyon is piszkálta a tanoncok csőrét, de Pyarronban szabály van rá, hogy a vendégre semmiféle varázst nem lehet mondani. Olaf persze ismét kifundált valamit. A tanácsterembe igyekvő kereskedő lába alatt a szőnyeget változtatta csúszós olajjá. A hatás nem maradt el. Ezt azóta is, mint Olaf aljas trükkjét ismerik a varázskrónikák. Másik hasonló - azóta híressé vált - varázslata az volt, amikor az egyik kukta ágyába bolhává változtatott hangyákat teleportált.

Mikor már kellő biztonsággal kezelte a mágikus igéket és rúnákat, tanítója boldogan küldte útjára. Olaf először hazament, de otthon rá kellett döbbenie, hogy nem sok minden köti már a családjához és szülővárosához. Céltalanul indult a világba. Elzarándokolt egészen Erionig, mert vonzotta a város különlegessége. Néhány napja csodálta csak a várost, mikor megismerkedett néhány kalandozóval, akik egy erioni mesterember szolgálatában álltak és egy varázslót kerestek, aki segítené őket küldetésükön. Olaf kapva kapott a remek alkalmon és hamar megkötötték az alkut. A messzi északi Beriquel szigetre indultak jegesmedve prémet hozni. Ez így magában nem lenne nehéz feladat, csakhogy néhány bennszülött törzs a jegesmedvét szent állatnak tartja. Az ifjú varázsló mágiája segítségével

gyorsan tették meg az utat északra, de a tengert már hajóval kellett átszelniük. A hajóút Olaf számára rémesebb volt, mint a legrosszabb rémálmok. Abban a percben, hogy a fedélzetre lépett, rosszul lett és egész úton ez csak rosszabbodott. Amikor kikötöttek, akkor sem lehetett öröme teljes, hiszen valahogy el is kell majd mennie a szigetről.
A vadászat első néhány napja eseménytelenül telt, leszámítva azt az apróságot, hogy Olafnak - kezdő kalandozó lévén - nem jutott eszébe meleg kabátot hozni. Egyszerűen nem gondolt bele, hogy ha északra mennek, ott hideg van és külön senki sem szólt neki. Mágikus tudásának hála, később megoldotta ezt a problémát az elemi hő varázslattal. Úgytűnt minden rendben megy, mikor egy napon bennszülöttek tűntek fel és azonnal megtámadták őket a szigonyaikkal.

A kalandozóknak menekülniük kellett a hatalmas túlerő elől, ráadásul néhányan odavesztek. Visszafelé ismét borzalmas hajóút várt Olafra és mintha ez még magában nem lenne elég, szörnyű vihar tört ki. A jeges szél egy teljes napon keresztül rángatta a hajót - Olaf számára ez a poklok pokla volt - míg az végül alulmaradt és elsüllyedt. Aki nem fulladt meg, az a hideg vízben megfagyott. Olafnak egyetlen szerencséje az volt, hogy a mágikus hőaura volt rajta és egy roncsdarabba kapaszkodva nem süllyedt el. Másnap elült a vihar, kitisztult az ég és Olaf szerencséjére megpillantotta a partot. Összeszedte minden mágikus tudását és távolba hatva a partra teleportálta magát. Ott és akkor megfogadta: tengernek többé a közelébe sem megy.
A tenger partrasodort néhány roncsdarabot, amik között legnagyobb meglepetésére Olaf néhány épen maradt prémet talált. Ezekkel tért vissza Erionba, ahol a megbízó annak rendje és módja szerint meg is jutalmazta. Ott kapta gyűrűjét és nyakékét. A szűcs valószínűleg nem is sejtette, hogy ezeknek a köveknek mágikus tulajdonságaik vannak, de Olaf rögtön felismerte az ékszerek valódi értékét.

Ezekután otthagyta Eriont és a Sheral hegység lábánál telepedett le, nem messze szülőföldjétől. Azóta is ott él békében és nyugalomban, és tanulmányozza a mágikus tanokat. Semmi pénzért nem vállalna egy újabb kalandot. A környékbéliek tudják, hogy ott él, tisztelik is tudásáért, de egy kicsit bolondnak tartják. Ha bárki segítséget kér tőle általában segít - tanáccsal, tudománnyal - akár fizetség nélkül is. Persze aki meglátogatja, sose lehet benne biztos, mikor esik a fejére egy habostorta. Általában minden vendégét megtréfálja, de sohasem ugyanúgy. Ezek a tréfák mindig barátságosak, Olaf senkinek sem okozna sérülést.
Olaf írt egy azóta híressé vált könyvet is Olaf Trükktára címmel, amit humoros kedvükben lévő varázslóinasok azóta is előszeretettel forgatnak. Olaf ezenkívül azon kevesek egyike, aki néhanapján vállalja ifjú varázslók tanítását. Persze aki a tanítványa akar lenni annak szigorú követelményeknek kell megfelelni, például jó humorérzéke kell legyen.

Olaf tortája

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Manapont: 13
Hatóidő: örök*
Varázslás ideje: 8 szegmens
Felhasznált mozaikok:
Teremtés 10
Átformázás 2
Elemi erő 1

A varázslat segítségével Olaf egy nagy (2 kg-os) habostortát teremt. Először a habot, amit azután átformáz gyönyörű, kimunkált tortává. Az átformázás ugyan csak egy körig tart, de általában a torta úgyis előbb elveszíti torta formáját. A megidézett elemi erő a célzás segítését szolgálja, ugyanis a lehulló tortát 1m sugarú körön belül tetszőlegesen lehet irányítani vele. Ha valaki észreveszi, sikeres ügyesség próbát kell tegyen, hogy a tortát elkerülje. Akit eltalál, az egy teljes körre elvakul, ha semmi mást nem csinál csak törli a habot.

folytatás az 1. oldalról

Hát a science fiction? - kérdezheti teljes joggal a másik tábor.
Nos, bízvást állíthatom, a hazánkban elterjedtebb irányzat hívei sem maradnak újdonságok nélkül. **Igazi** újdonságokra, nem pedig óvodás gügyögésre gondolok egy populáris mítosz tárgykörében, a részleteket azonban - mert gonosz és lelketlen ember vagyok, akinek szépről és jóról alkotott fogalmai meglehetősen elmosódottak - egyelőre titokban tartom.
Azoknak, akik az SF-et szeretik elkülöníteni holmiféle populáris mítoszoktól, az **Warhammer 40.000** (nálunk ismertebb formában az Inkvizítor) univerzum soron következő regényét ajánlom figyelmébe: Ian Watson friss műve kicsit cyber, kicsit gót, mindenek felett azonban megkapó és elgondolkodtató olvasmány. A csodák '92-es és '93-as évében egyébként egész sor kitűnő elbeszélés is született ebben a tárgykörben - találkozhattok majd velük a következő, sorrendben harmadik Analógia, netán egy önálló kötet lapjain. William Gibson **cybertér** ciklusának harmadik regényében sem maradunk sokáig adósak - a további kecsegtetés azonban már a januárban startoló, reményeink szerint jó ideig el nem halványuló Rúna feladata.
Motoszkál bennem a feltételezés, hogy e havi beköszöntőmmel - főként a kritikus tartalmú második bekezdéssel - sikerült ismét megteremtenem a csodavárás már-már karácsonyias légkörét. E döbbent csendben mondok búcsút, kívánok tanulságos böngészést a következő oldalakhoz. És mert - fentebb említettem már effélét - híján vagyok a legelemibb tisztességnek, feltétlenül el kell ismételnem a novemberi kulcsmondatot:
Az áhított célt szemnyugtató zöld szín jelzi majd.
Minek tagadnám: valamennyien szívdobogva lessük-várjuk, milyen fogadtatásra talál köreitekben ez a mindeddig hiányzó árnyalat.
Decemberben visszatérünk.
Hasta la vista, kitartó olvasó!
Novák Csanád



Valhalla Páholy
KÖNYVKLUB

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy
KÖNYVKLUB

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.

(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299



Szevasztok pajtások! Ezt a végtelenül idióta bevezető felkiálltást a Masell (újabban Mbwangabe álnéven tevékenykedő) nevű elmeháborodott nyomogatta bele a szövegszerkesztőbe, tudniillik ebben a hónapban ő az a szerencsés, akinek a levelezés című izét diktálom. Süt a nap, chipset rágok, kólát iszom és különbenis hehe. Lehet, hogy hozzá fogok szokni a diktálós játékhoz *(én pedig a Brazil szemébe elemlámpával belevilágításhoz - Mbwangabe)*. Tehát akkor BRADILERO tm system v0.11 ready... akarom mondani indul a mandula!

Jurassic Park Kompó(t)

Hibát követtünk el, mikor meghirdettük a pályázatot, bár akkor még senki nem gondolta, hogy a postás szinte mást sem fog hozni, csak Jurassic Parkos leveleket. Megszámoltam az első héten érkezett leveleket (Mwangabe azt mondta, senki nem fogja elhinni) és egészen pontosan 100 db-ot sikerült összeszámolni ami elég aggasztó, mert ez a szám csak nőhet. Eddig a 100-ból összesesen csak egy volt bugos. (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy aggódom. Lassan több levél érkezik a dínóknak, mint nekem.) *(Ez talán azért van, mert a dínóknak szebb a fogsoruk- Mbwangabe).* Figyelem, figyelem! Itten mostan statisztika fog következni, ami nagy szó, mert bár szerintem csak hazugság, aljas hazugság és statisztika létezik (ebben a sorrendben!!!), de mivel annyi kedves ember megírta, hogy milyen géptípussal rendelkezik (amit egyébként kértünk is), muszáj voltam elragadtatni magam. Tehát az emberek 14%- a nem tud olvasni, vagy nincs számítógépe, vagy nem visel pólót vagy mindhárom egyszerre, a többiek pedig naivan azt hiszik, hogy esetleg nyerhetnek valamit... Kuncognom kell... Na de nézzük a számokat, amik ebben az esetben százaléknak értelmezendők:

2 - Atari
3 - Amiga CD³²
6 - C-64
14 - ismeretlen géptípussal rendelkezik
33 - Amiga
42 - IBM PC.

Na, akkor ennyit az általam készített statisztikákról az elkövetkezendő másfél vagy több évre.

Évvégi bizonyítvány

Kedves GURU bácsi! Óvastam a sok újságitokat, nagyon tetszett mindegyik, legalábbis személy szerint nekem. Nagyon tetszett- ám mégis szeretném megragadni az alkalmat, hogy néhány észrevétölt közüljek veled. (Ne haragudj, hogy egy személybe paszíroztalak mindegyikőtüket, de ezt spontán kényelmeségi okokból tettem.) Kezgyük az elején! Az intró nagyon frappáns, no komment. Nos, az újdonságokat lehetne kiscsé összébb súrolni, hiszen tulajdonképpen az nem mond semmit (így se rossz). A leírások tűrhetők, sőt nagyon jók, gondolok itt a Tentacle-ra, bár ez utóbbiba kicsit túl kicsi a kép és a szöveg aránya. No! Aztán a Vallha Páholyról. Határozottan kellemes csemege, és egy jó olvasmány, passzol a stílusodhoz, igaz egy kicsé túl hosszú, de nem végzetes. Mágikus Lapos! Nagzszerű! (ideális hosszú!!!) Levelezés - Tökéletes! AMOS- Fantasztikus! (Bár én nem használom). Az Assembly programozás mér nem PC-re van? Vagy mér nincs PC-re is? (ui. nekem is PC-m van [vagyishogy a családunknak]). Túl sok a reklám, bár azt hiszem, ez egy általános olvasóji panasz, ne is törődj vele! DemológiA ü túl szép ahhoz, hogy igaz legyen. A külvilág rovatot- már elnézést- baromságnak merem tartani, aki ilyeneket akar olvasni, az vegyen Popxxxx című újságot. (Gondolj bele, 2 oldal!), a könyvek elmennek. SEGA rovat, Brrrrrrr inkább nem mondok semmit, jó? Na ennyi, ami kimaradt volna, az kb. jó. Összességében egy nagyon jó lappal vagyunk gazdahabbak, bármilyen gépünk is van a címlapon látható utolsó három közül. (K. Gábor, Dunavarsány)

Ez csak egy a sok- sok kiértékelő levél közül, de mert olyan szívhezszóló (idézek: "levelezés - Tökéletes!"), gondoltam leközlöm. Válaszolni úgy sincs mire, de azért megvédeném néhány rovatot. Először: Assembly programozás azért nincs PC-re, mert csak. Azzal tucatnyi más újság foglalkozik, hadd szeressük az Amigát már ilyen téren egy kicsit. Másodszor: tévedsz! Túl kevés a reklám, de ne kelljen már megmagyaráznom, hogy miért mondom ezt. Harmadszor: A demológia túl igaz ahhoz, hogy szép legyen, csak kevés. Negyedszer: külvilág detto, márminthogy kevés, egyébként szerintem és még rajtam kívül sok arc szerint is jó, sőt kell! Ötödször: Sega rovat nem brrrrrr, de inkább nem mondok semmit. Hatodszor: azért kicsit örülök ám, hogy meg vagy velünk elégedve, és ez nem kis dolog.

Új különszám születik?

(agyon)Tisztelt GURU! Az újságotok jó, legalábbis a legjobb, amit eddig olvastam. (...) NE SZÍVD MELLRE BRAZIL, DE NEM GONDOLOD, HOGY ILLENE KIVEREKEDNI MAGADNAK EGY 20-30 OLDALAS LEVELEZÉST? Ok, nem vagyok telhetetlen, elég lesz mondjuk 150 oldalnyi. IGEEEEN, végre kitaláltad, hogy ez a rovat a legjobb! (mellesleg megjegyzem, hogy valószínűleg azért, mert nem is lehet elrontani). BEAR! A megtakarított pénzedből esetleg kiadhatnál egy(?) ingyenes kiadást! Nem akarok túl hosszú lenni, mert nem fér majd bele a levelezés rovatba. Hűha, most jut csak eszembe, hogy megkérjelek titeket, rakjátok be ezt oda! (Rovó Viktor, alias MON, Göd)

Ha már az előző levélnél a szívhez szólás esete forgott fenn, akkor most már nem is tudom, hogy mit mondjak. Az "egyik szemem sír, a másik meg üveg" közmondást módosítva: mindkét szemem nevet, a Masell akarom mondani Mbwangabe meg sír, mert mi van akkor, ha azt a 150 oldalt is neki kell begépelnie? Lehet, hogy a különszámmal megvárjuk a szemem teljes felépülését, bár többek szerint az agyam állapotának hasonló fokú javulására lenne szükség. Sebaj, még egy-két ilyen rajongólevél, aztán majd jól megnézhetitek magatokat! Ja, el ne felejtsem a Bear azt üzeni, hogy egy ingyenes kiadással nem égeti magát, de amíg el nem dönti magában, hogy fél vagy egy évig kapja mindenki ingyen a GURU-t (tudod úgy, mint kedvenc hirdetési újságaidat) addig sajnos kénytelenek lesztek megvásárolni az újságárusnál.

Lerágott csont

Tisztelt szerkesztőség! Megszoktam már, hogy újságoknak írott leveleimre nem kapok választ, így most sem fog meglepetés érni, levelem közlését sem kérem, egyetlen dolgot kérek csupán - és ez az, hogy eldobás előtt olvassátok el soraimat és ha lehet, hallgassatok is rá. (...) Kettő olyan újság van jelenleg, (több már megszünt) aminek minden számát megveszem és nem hadakozva egymás ellen, hanem jóbarátként egymás mellett tartom. (...) Eddig abban a tudatban voltam, hogy van két olyan újság, amire támaszkodhatok. Szerintem sokan vagyunk így. Ne hagyjátok, hogy másképpen legyen. Sőt az én élettapasztalatom szerint, ha nem egyeztettek egymással, ha nem segítetek egymáson, hamarosan lesz egy vigyorgó harmadik, aki miközben ti harcoltok, és saját sebeitekkel lesztek elfoglalva, el fogja happolni az olvasók jó részét, mert előbb ezt az újságot sem fogom megvenni, később már azt sem.... Jó lesz így??? Nem szoktam javaslatokat tenni (ahogy dicsérni és szidni sem), de el tudnám képzelni, hogy megjelenés előtt egyeztettek egymással, ki melyik programról írjon, így több helyen, teljesebb leírást adhatnátok. (...) Levelem minkét számomra kedves újság szerkesztőségének megküldöm, ismétlem nem azért, hogy leközöljétek, hanem azért, mert bízom benne: hátha változik az, aminek nem kellene lennie... (Bérczi Szilárd, Pomáz)

A GURU team egybehangzó kérdése a következő: mi lenne akkor, ha a Kurir mondjuk a Pápa látogatásáról és beszédeiről írna, míg az Esti Hírlap a Botswanai csótányirtás sikereiről? Mi alapján osztoznának az újságok a híreken, és mi lenne akkor a versenyszellemmel? Sajnos havonta nem jelenik meg annyi új szoftver, hogy dúskálnánk benne, s így érthető, hogy mindenki a legjobb programokról szeretne beszámolót tartani. De reméljük az említett újságok legutolsó számait is összehasonlítottad, s kissé talán megnyugodtál.
Hahó, itt újra Brazil! Csak annyit szeretnék hozzátenni, hogy mindenki egyértelműen megértse miről van szó: az említett két újság egymásnak nem kiegészítője, hanem konkurenciája. Nem ellensége, hanem konkurenciája. Érthető voltam, ugye?

Kedves pajtások! Az erre a hónapra kiutalt levelezés úgy tűnik véget ért, csakúgy, mint szegény Mbwangabe... Szegényt valahogy életre kéne kelteni, mert ahogy most kinéz, az már a kritikus határon régen túl van. Lehet, hogy kitüntetem egy kiváló kisdobos jelvénnyel, az biztos segít *(biztos nem - Mwangabe)*. Szerencsére a jövő hónaptól már nem lesz szükségem arra, hogy tollba, ill. Mbwangabe süket fülébe mondjam a levelezést. A következő vérfagyasztó viszontolvasásig maradtam, még mindig a: *sasszemű Brazil*

(Arrrghhh.... Mbwangabe)

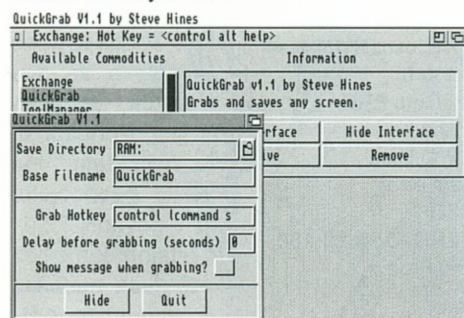
PD ZÓNA

QuickGrab V1.1

Lopjunk képeket!

A QuickGrab segítségével könnyedén kilopható bármely operációs rendszer alatt futó program képernyője, még akkor is ha az valamelyik OS2.0/3.0 alatti felbontásban működik (Super-Hires, Double-PAL/NTSC, Super72 stb.), beleértve a 8 bites grafikus módokat is.

E szolgáltatással rendelkezik pl. az AD-Pro is, de memória foglalása miatt nem mindig használható. E OS2.0+ alatt működő, freeware commodity segédprogram kisebb 20 kbyte-nál.

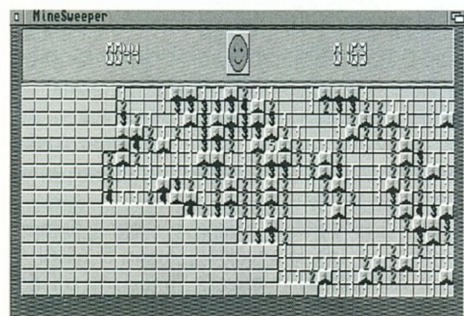


A program néhány szolgáltatással is rendelkezik: megadható, hogy hány másodperc késleltetéssel történjen a képernyő lopása, így akár menük is lophatók, megváltoztatható az aktivizáló billentyű kombináció (alapértelmezésben: CTRL + L AMIGA + S), a mentésre kerülő file neve (alapértelmezésben QuickGrab.xxx, ahol xxx 000 és 999 közötti szám).

MineSweeper 2.4

A Windows aknamezőjén

Egy Modula2-ben írt, Public Domain játékprogram, mely eredetijét minden Windows 3.1 felhasználó ismeri. Az Amigás



verzió irányítása (sajnos) kissé eltér az eredeti változattól, így a PC-s gyakorlat nem feltétlenül jelent előnyt.

Egy könnyítéssel is szolgál az Amiga változat, az elsőként kiválasztott négyzet alatt nem lesz bomba. A további szabályok hasonlóak: a négyzetben megjelenő szám a szomszédos négyzeteken levő bombák számát adja meg.

A program (a Windows-os változathoz hasonlóan) három szabványos, ill. ún. custom, azaz szabadon paraméterezhető pályákon kínál játéklehetőséget.

DTree V1.00

Fától az erdőt...

Az Amiga DOS felhasználók joggal hiányolhatják a PC-n megtalálható TREE parancsot, mellyel a könyvtárak szerkezete és a file-ok írathatók ki.

Amigára sok hasonló program jelent már meg, íme a legújabb: a DTree segítségével a standard input és output egységre rajzoltatható ki a kiválasztott könyvtár felépítése.

Az áttekinthetőség érdekében az eredmény színes is lehet, ill. csak az alkönyvtár nevek listáztathatók önmagukban, ha a file-ok is listázásra kerülnek, akkor a file-nevek ábécé sorrendben kerülnek kiírásra.

Ha valaki most ismerkedik a programozással, akkor a program érdekes lehet a számára mért teljes (C nyelvű) forráskóddal együtt kerül terjesztésre az AmigaLib-Disk (Fish) sorozat 905. lemezén.

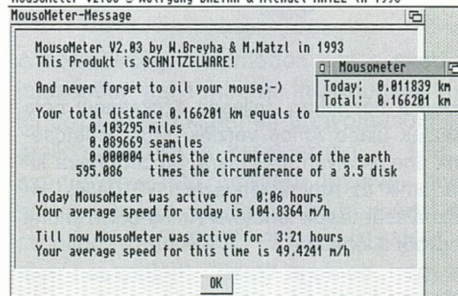
Mousometer V2.03

Kilométeróra egérhez

Ha valaki nem tudja, hogy naponta hány kilométernyit mozgatja (koptatja) egerét az asztalon (egéralátéten), akkor ennek a commodity program(ocska) segítségével könnyedén megmérheti.

A program SCHNITZELWARE, azaz a szójátékot megfejtve egy bécsi szelet és egy sör árát kérik a szerzők támogatásként (15 DM vagy $10).

A program nemcsak egyszerűen méri a megtett távolságot, hanem statisztikát is készít, melyből megtudható, hogy mennyi



volt a legnagyobb távolság és a leggyorsabb sebesség.

Ha valaki a megtett távolságot nem csak méterben szeretné megtudni, akkor sem ütközik semmilyen nehézségbe: a program mérföldben, tengeri mérföldben, továbbá a Föld és egy 3.5"-es lemez kerületéhez viszonyítva is megadja az elért eredményt. Ha valaki teljesen biztos akar lenni a mérés pontosságában, akkor a program segítségével kalibrálhatja azt.

BlitzBlank 1.01

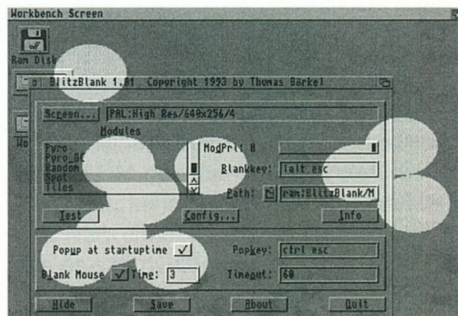
Egy újabb blanker

E hónapban is bemutatunk egy újabb screenblankert, mely az előző havihoz hasonlóan szintén moduláris felépítésű.

A BlitzBasic-ben megírt commodity AGA/OS 3.0 kompatibilis, forráskódját a szerző mellékeli, hogy ezek alapján újabb modulokat írhassanak hozzá a vállalkozó kedvűek. A jelenlegi modulok a következők: Blackout, Aquarium, Fade, Flash, Lines, Melt, Mosaic, Pyro, Pyro_GC, Random, Spot és Tiles.

Mivel a modulok mindegyike (egy kivételével) teljesen rendszerbarát módon íródtak, így nem csak a standard képernyőn, hanem grafikus kártyákon is működőképesek.

(JOCO)



AMOS the Creator

Ebben a hónapban, teljesen szokatlanul nem érkeztek újabb Amos verziók. Most lehetőségünk adódik olyan utasításra, procedurákra kitérni amik az Amiga rendszer (WB) teljes! kihasználását teszik lehetővé Amos-ból. Térjünk is egyből a lényegre.

Új CLI megnyitása és meghívása:

```
DIM Wincon (1)
Amos To back
WINDOPEN[1,0,0,640,200,AMOS,0]

Procedure WINDOPEN[N,X,Y,XX,YY,A$,CL]
Shared ERR,WINCON()
 X$=Str$(X)-" "
 Y$=Str$(Y)-" "
 XX$=Str$(XX)-" "
 YY$=Str$(YY)-" "

CON$="CON:"+X$+"/"+Y$+"/"+XX$+"/"+YY$+"
/"+A$
If CL=1
 CON$=CON$+"/CLOSE"
End If
  CON$=CON$+Chr$(0)
  Rem DOS Open
  Dreg(1)=Varptr(CON$)
  Dreg(2)=1005
  WINCON(N)=Doscall(-30)
If WINCON(N)=0
Rem ERROR !!!
 ERR=Doscall(-132)
End If
End Proc
```

A procedura paraméterei:
N = ablak száma
X,Y = kezdőpont
XX,YY = méret
A$ = ablak neve
CL = Close Gadget (WB2), 0 vagy 1

Miután sikeresen megnyitottunk egy ablakot, próbáljunk futtatni is valamit. A COM$.-ban meghatározott utasítást, vagy utasítás sorozatot tudjuk elindítani útjára.

```
WINDEXECUTE[1,Df0:VirusZ]

Procedure WINDEXECUTE[N,COM$]
  Shared ERR,WINCON()
  If WINCON(N)=0 Then Goto ERR
Rem DOS Execute !!
  Dreg(1)=Varptr(COM$)
  Dreg(2)=0
  Dreg(3)=WINCON(N)
  X=Doscall(-222)
  If X=0
   Goto ERR
  End If
Pop Proc
 Rem error !!!
  ERR:
  ERR=Doscall(-132)
End Proc
```

A program futtatása után az ablak bezárása következik.

```
WiNDCLOSE[1]
Procedure WINDCLOSE[N]
  Shared ERR,WINCON()
 If WINCON(N)=0 Then Goto ERR
Rem DOS Close
  Dreg(1)=WINCON(N)
  X=Doscall(-36)
  If X=0
    Goto ERR
  End If
  Pop Proc
Rem error
  ERR:
  ERR=Doscall(-132)
End Proc
```

Most nézzünk egy kis példát ahol egy tetszőleges intrót, demot futtatunk le Amos-ból. Csak olyan programot válasszunk, amiből ki lehet "lépni".

```
Dim WINCON(1)
Amos To Back
WINDOPEN[1,0,0,640,256,"LOADING ....",0]
WINDEXECUTE[1,DF0:INTRO"
WINDCLOSE[1]
Amos To Front
```

Tetszőleges karakter és karakter sorozat bevitele (input) a megnyitott CLI. ablakon keresztül. Az input, karaktersorozat értékét átadja az Amosnak. NUM= karakter limit. Enter után értékátadás.

```
WINPUT[1,10]
Procedure WINPUT[N,NUM]
  Shared ERR,WINCON(),CHAR$
  If WINCON(N)=0 Then Goto ERR
  CHAR$=Space$(NUM)
Rem DOS Read
  Dreg(1)=WINCON(N)
  Dreg(2)=Varptr(CHAR$)
  Dreg(3)=NUM
  X=Doscall(-42)
  If X=0
    Goto ERR
  End If
  A=Instr(CHAR$,Chr$(10))
  If A>0
    CHAR$=Mid$(CHAR$,1,A-1)
  End If
  Pop Proc
Rem error
  ERR:
  ERR=Doscall(-132)
End Proc
```

Karaktersorozat kiírása. Itt az M$.-ban meghatározott üzenetet láthatjuk viszont a CLI. ablakon.

```
WPRINT[1,Hello]
Procedure WPRINT[N,M$]
  Shared ERR,WINCON()
  If WINCON(N)=0 Then Goto ERR
Rem DOS Write
  Dreg(1)=WINCON(N)
  Dreg(2)=Varptr(M$)
  Dreg(3)=Len(M$)
  X=Doscall(-48)
  If X=0
    Goto ERR
  End If
  Pop Proc
Rem error
  ERR:
  ERR=Doscall(-132)
End Proc
```

Végezetül egy komplett lista, a nyitás, print, input, execute, és zárásra. A procedurákat tegyétek a lista végére.

```
Dim WINCON(1)
Global CHAR$
Amos To Back
WINDOPEN[1,0,0,640,256,"Window",0]
WPRINT[1,Chr$(10)+Chr$(13)+"EXECUTE: "]
WINPUT[1,1]
WINDEXECUTE[1,Df0:CHAR$]
WINDCLOSE[1]
Amos To Front
Wait 10
Print "You Execute '";CHAR$;"'."
Print
Print "Wait any key..."
Clear Key
Wait Key
Edit
```

Ezek a procedurák hatásosak, könnyen "beágyazhatóak" bármelyik programba, használjátok bátran. Működnek sima és Professional Amosnál is. Hozzá tehetitek a korábbi számban leközölt PowerPacker és Req.Library hívásokat is. A következőkben rendszeresen közlünk listákat, olyanokat amik igen jól használhatóak.

Amos PD újdonságok: Exodus (angol) demok 3 lemez, és 1db lemezújság. Amos & AGA! 1 lemez SlideShow! (magyar). Amoslemezújság #4. Szívesen fogadunk mindenféle Amos anyagot.

Lázi & Angler



MÁGIKUS LAPOK

Üdvözöllek az eddigieknél jóval kevésbé mágikus oldalakon. Most a szellemiség átható energiája sugárzik az oldalakról, üde szellőként frissítve arcodat. Továbbá, jól megfér itt az otromba test mozgása ugyanúgy, mint az átképzéssel kapcsolatos gondok. A cikk létrejöttéért köszönet Azoknak, akik tegnap este hagyták magukat kirúgni...
Kezdésként mélyedjünk el az elme élességének, tisztaságának, és a bölcsességnek a fogalmában.

Az AD&D játék hat alaptulajdonságából kettő mentális: az *intelligencia*, és a *bölcsesség*. Mi a fő különbség e két mentális tulajdonság közt? Hogyan kell a szerepjátszásban ezek értékének mutatkoznia?
Ez csak azoknak érdekes, akik a puszta bónuszoknál többnek tartják a szerepjátékot.
A karakter *intelligenciája* a felfogóképesség gyorsaságában, a logikai gondolkozás hibaarányában, és az emlékezet tisztaságában számít. Ezért a játékosnak igen kínos lehet sajátjánál jóval alacsonyabb/magasabb intelligenciájú karaktert jól játszani. Sok DM ilyenkor nagy hibát követ el. Itt a hibás, és egy sokkal helyesebb módszer a helyzet megoldására.

A karater jóval "butább", és ezért a DM felülbírálja a játékos ötleteit, hogy: karakterednek nem jutna eszébe. Ez mesélői hiba, mert elveszi a játékos kedvét a gondolkozástól. Miért is legyenek jó ötletei, ha a karatere nem használhatja azokat fel.
A karakter valóságos szuperzseni intelligencia értéke alapján, de a játékos nem gondolkozik, a DM szól: karakterednek eszébe jut, hogy.. Vagy pedig: dobj intelligencia csekket, és rájössz.
Ejnye! Így a játékos soha nem tanul meg gondolkozni. Nem a DM dolga a fejtörőket és feladatokat megoldani a játékos helyett!
Az AD&D-ben a legtöbb dolog egyben esély is. De az intelligencia kihasználása ne legyen a puszta véletlen műve. Helyesebb az idővel manipulálni. Hiszen a buta karakter is rájöhet a megoldásokra és felfoghat bonyolult dolgokat, csak ehhez több időre van szüksége. Egy nagyon intelligens karakter pedig sokkal gyorsabban átfuthat a problémán a megoldásig. Javaslom, hogy a játékos ötleteit írja cetlire és először adja a DM-nek, nehogy más karaktere az övének lassúsága miatt előbb felhasználja az XP-t érő ötletet.
Tehát rázós esetekben a DM szabjon gondolkozási időt a játékosnak és döntsön, hogy a karaternek mennyi időbe telt a megoldás. Ennek helyes megítélésére jó gyakorlat, ha a parti szerez többféle IQ tesztet, és mindenki megold néhányat. Az ilyen tesztekben is a helyes megoldások aránya és az elhasznált idő adja az Intelligencia hányados értékét.
Lesz némi gúnyolódás és összeveszés az eredmények miatt, de inkább humorosan kell a pór eredményeket kezelni, mert egyik teszt sem tökéletes. Érdekes lesz, próbáld ki!

Mi a bölcsesség?
Nem az intelligencia egy részét jelenti! Létezhet azzal és anélkül is. A bölcsesség sokkal inkább élettapasztalat, jobban kötődik a korhoz és szokásokhoz hogy ki számít bölcsnek, mint az örökebb érvényű intelligencia.
Felvilágosodottság, ráérzés, megítélőképesség és akaraterő. Józan paraszti ész, és beleélőképesség. Kicsit részletesebben: a bölcsebb jobban érti és átérzi mi folyik mások lelkében. Helyesebben következteti és érti az érzelmeket, ezért jobban tud tanácsot is adni. Látja mások érzéseit, jobban képes elrejteni a sajátjait. A bölcs azt tudja, hogy éppen mi számít normálisnak. Ha jobban akarod érteni, olvasd el Murphy törvényeit. Azok ugyanis bölcsességek.
Aki sokáig él, megtanulja mindezeket, így nő a bölcsesség a korral. A hosszabb életű fajok bölcsessége talán azért nem növekszik a csillagokig, mert hosszú életük folyamán a szokások többször is megváltoznak.
Téves a következtetés, hogy a bölcs ezek alapján csak jó lehet. Egy nagyon bölcs gonosz igazán ismeri a helyes utat, ezért teljesen el is tudja ferdíteni azt. Az ilyen aztán igazán alantas GONOSZ tud lenni.

A bölcsesség más módon kap a szerepjátszásban helyt mint az intelligencia. Különböző érzésekként és benyomásokként amik születnek a karakterben. A DM ír személyre szóló cetliket, ügyelve, hogy se túl sok időt, se túl sok nehézséget ne raboljon a játékból. Pl.: "Úgy sejted ki akar használni!", "Az az érzésed, hogy ez már egyszer megtörtént veled..." stb. Ha bölcs, ezek több valóságot hordoznak, ha nem bölcs, gyakrabban téved megérzéseiben valakivel/valamivel kapcsolatban.



Szenteljünk még egy kis figyelmet az őrült főpapoknak és varázslóknak is. Ha valaki rendkívül intelligens, az lehet őrült. Ez a két dolog megfér, sőt gyakran párosul. De ha valaki nagyon bölcs, rosszakaratú és gonosz is lehet. De a világot meg nem értő álomvilágába zárkózó őrült nem.

A mozgásról
Sok számítógépes játék "make your move" üzenettel jelzi, ha a játékos mozoghat. Sok a számítógép helyett AD&D-vel játszó azonban nem tudja hogy mikor-mennyit és merre... Elsősorban kezdő játékosoknak leírok egy összefoglalót a PHB-ban előforduló ismeretekből. Ennyit mindenkinek érdemes tudni a mozgásról. Elég a DM-nek tudni az összetettebb szabályokat. Mindaz amit leírok a játékosokhoz van címezve, de általában az NPC-kre és szörnyetegekre is vonatkozik.

Legtöbbször a haladás alapja a **mozgássebesség**ben *(movement rate)* rejlik. Ez

leegyszerűsített, általánosított érték, ezért a legnagyobb eltérés fajtánkénti, nem egyedenkénti. Egyedenkénti értéke a fajtól, esetleg mágiától, opcionálisan megterheltségtől változhat.
Amikor a karakter fő figyelme a kitartó haladásra irányul, legfeljebb saját vagy hátasa mozgássebességének tízszeresét teheti meg körönként, **yard**-ban. Ebben a tempóban nem fárasztja ki magát, sem a hátasát. Ez az általános **utazósebesség**, mert megfelelő a nagytávú utazásra. A karakter figyelme mozgására irányul, nem rejtőzködésre és megfigyelésre.
Rosszul átlátható környezetben, például: dzsungelben, szerteágazó labirintusokban, egyéb, sok búvóhelyet tartalmazó helyeken veszélyes így haladnia. Ha másokba "ütközik", 1-et levon *meglepődésdobás*ából. Mások meg könnyebben észlelik a közeledését, ezért ők 1-et hozzáadnak meglepődésdobásukhoz. Két egyformán figyelmetlenül egymásbafutó csoportnál ez semlegesítődik, de a dobásra járhatnak további módosítók is.
Ha csatában valaki utazósebességgel mozog a harcoló felek mellett, vagy a lövedékek záporában, azzal a történéseket figyelmen kívül hagyja. Nem figyeli, hogy a lövések merről jönnek, ezért sem a pajzs, sem az ügyesség bónusza nem számít ellenük. Azonkívül, ha egy lövésznek éppen háttal áll, az szabadon hátbalőheti. Közel harcoló felek mellett elhaladva az ellenségek akiknek háttal áll, szabadon támadhatják egy-két csapással, az egyébkénti támadásuk felhasználása nélkül.
Ennél gyorsabb mozgásokról a DM tudja meddig tarthatóak fönn, és mi a következményük.

Mikor a karakter jobban akar figyelni a környezetére, lelassíthat. Ha körönként mozgássebessége tízszeresét, vagy még kevesebbet mozog lábban (<-bold), kiterjedtebben odafigyelhet a veszélyekre. Tehát utazósebességének legfeljebb harmadát haladja, és figyel. Ezt hívjuk **dungeon movement**-nek. A meglepődésdobás ilyenkor is szükséges, ha **hirtelen** mások bukkannak föl. A dobásra járhatnak módosítók a helyzettől függően.
Ez a mozgás elfogadható védelmet nyújt kialakult harci helyzetben is, ha maga a karakter nincs közelharcban. Óvatos mozgása közben a karakter figyelheti a körülötte folyó eseményeket, ezért harc közben nem lephető meg. Észleli a közelében röpködő lövedékeket és biztonságban van azoktól, ha nem kimondottan őt célozzák. A rá célzott lövedékek ellen jár ügyesség és pajzsbónusz. Szembefordulhat a fegyveres támadókkal, vagy menekülhet mielőtt megközelítenék. Ezért, hátba csak akkor támadhatják, ha teljesen körül van véve. Persze ilyenkor sem meglepetésből.
Ha a karakter lőfegyvert akar használni, viszonylag egy helyről, vagy haladva is teheti. Mozgássebessége tízlábszorosának legfeljebb felét haladva, fegyvere támadássűrűségének *(ROF: Rate Of Fire)* felészer támadhat. Például íjjal 1/1-et, dobónyíllal 3/2-öt.
Ha a karakter közelharcba akar kerülni, óvatos mozgással megközelítheti ellenfelét. Hogy odaérve még támadhat-e a körben, az ellenfél távolságától függ. Ha valamely körben mozgássebessége tízlábszorosának legfeljebb felét megtéve odaért, ugyanabban a körben már támadhat is.
Ha a karakter ki akar húzódni a közelharcból, megpróbálhat óvatosan hátrálva **visszavonulni**, vagy nyúlmódra **menekülni**.
Óvatosan hátrálva mozgássebessége tízlábszorosának legfeljebb harmadnyit távolodhat. Ilyenkor ugyanúgy számít az ügyesség és pajzsbónusz mint közelharcban, csak a karakter támadását a hátráló mozgás váltja föl. Ha az ellenfél mozgássebessége elegendő, követheti a karaktert, akár támadhatja is. De a karaktert megsegítheti egyik társa azzal, hogy közelharcba kezd az üldözővel, és így feltartja azt.
A nyúlmódszer a gyengék és gyávák büntetése. Mereven és kegyetlenül is érdemes betartani. A karakter először jól fontolja meg, hogy kihez megy oda harcolni, nehogy túl késő legyen elfutni. Mert ha a futást választja, azzal hátat fordít az ellenfelének, hogy hanyatt-homlok elrohanjon. Lendületet véve akár az utazósebesség duplájára is gyorsíthat, de: az ellenfél annyit támadhat szabadon a menekülő határa, ahány támadása összesen van a körben. Sőt, az összes ellenfél akik mellett a menekülő elfut, mind szabadon támadhatják őt hátulról... Persze "csak" hátulról, de nem meglepetésből.
A 92/3-as GURU-ban javasoltam a taktikai térkép, a "hex" használatát. Ott 1" oldaltávolságú hatszögek jelölnek 5' (láb) játékteret. Most már sejthetitek, hogy miért. Igaz, lelassul a harc menete ha mindenki számolgatja lépéseit. De stratégiát átlátható csatatérkép nélkül nehéz lenne alkalmazni.

*A **dual classing**-ról, vagyis osztályváltásról szeretném saját véleményem elmondani. Jogosságáról döntsenek az érveim.*

A PHB-ban leírtak szerint akárhányszor lehet osztályt váltani ha a szüséges rendkívül magas alaptulajdonságok megvannak. Egyetlen megkötés, hogy már félbehagyott osztályt nem lehet folytatni. Csupán említésre kerül, hogy egyes osztályoknak jellem - követelménye is van. Mindez lehetővé teszi a főcsoporton belül és a főcsoportok közti osztályváltást.
Szerintem csak a főcsoportok közt érdemes és értelmes osztályt váltani. Képzeljük el, hogy egy magasszintű vitéz, akinek megvannak a szükséges tulajdonságai, átvált harcosba. Előző osztályának ugyanolyan fontos és erős része volt a harci tudás, mint az újnak. De most ugyanazt a harci tudást legelölről kell elkezdenie újratanulni, és ugyanolyan sokáig tart neki minden egyes apró trükk elsajátítása, mint egy pl.: mágusból átvedlettnek. Egyáltalán nem tudja túlszárnyalni harci tudásban az ugyanolyan szintű vitézeket, hiába van két warrior főcsoportbeli osztálya. Na persze, a fegyveres specializáció, de az csak opcionális, és manapság már fűnek-fának lehet. Ráadásul egyfajta szégyen is, hogy többé nem teljes tagja a vitézi rendnek.

Ez csak egy példa, és nem is a legértelmetlenebb ami alapesetben létrejöhet. Tehát, saját főcsoporton belül osztályt váltva szinte mindig értelmetlenség jön létre, és kisebb a haszon is mint a csak főcsoportok közti osztályváltásnál. Egy standard pap/druida druidaként teljesen más elveket kell hogy képviseljen. Nem maradhat hű régi hitéhez, tehát elveszti régi papi hatalmát. A *Wizard főcsoport*on belül legfeljebb a specialista varázslóból közönséges mágusra váltás lehetséges, de nem értelmes. Elenyésző az eddig ellentétes iskolák megtanulása az újrakezdés büntetéséhez képest. Természetesen más osztály tagjából lehet specialista varázslóba váltani.
A csak főcsoportok közti váltásnál is értelmetlenség pl.: a vitéz/tolvaj vagy erdőjáró/druida (tök más szempontok), de arányukban több az értelmes kombinációk száma.
Legközelebb szó lesz a HD-ban lapuló rejtett jelentésekről, meg amiről a legtöbben kérdeznek. Addig is, sok sikert a számszeríjak és a **Jousting plate** kiheveréséhez.

Hoild

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

AMIGA 500+, 2MB chip, tartozékokkal eladó.
Laczi András
Tel.:127-5854, vagy 147-7112, vagy 147-0740/216 mellék (munkaidőben)

Commodore VC20 programokkal rendelkezők levelét várom.
Brazil/GURU Team

Szeretnél havi-részletre PC-t vásárolni? Igen? írj a GURU címére, "PC-klub" jeligére! Tájékoztatót küldünk!

A500-hoz ACTION REPLAY MKIII+(leírás) és 160 db. lemez rendkívül olcsón eladó!
Érdeklődni: Tóth Attila
2230 Gyömrő, Jókai u.2.

Amigámat eladtam, tartozékok olcsón, eladók. Lemezek - 5.25-ös 30 Ft, 3.5-es 75 Ft. Lemeztartók 400 Ft/db.
Ugyanitt vennék IBM AT 386-ot vagy 486-ot. Részletre. Minden megoldás érdekel.
Lavrincsik András · 1043 Budapest, Bocskay út 21.

Eladó: Amiga 1200, Amiga 500(1 MB), winchester csatlakozó Amiga 1200-ashoz, Turbo Quickshot Joystick.
Pankász Viktor · 7632 Pécs, Nagy I. u. 60. T.: (72) 439-536

Amiga 500 1 MB RAM-mal, 50 db. lemezzel eladó 25000 Ft-ért. Tel: 1 564 051

Amiga 1084S Monitor 20.000 Ft. Kis és nagy külsődrive-ok 7.000-8.000 Ft. Bootszelektor 500 Ft. Diskek 500 és 1200-as gépre 80 Ft. 100-as Diskboxok 500 Ft-ért eladók.
Jancsó Ákos · 1121 Budapest, Arató u. 29. Tel.: 165-6534

Eladó: C-64/II, 1541/II Floppy, színes monitor, Final3 cartridge, magnó, joystickok, lemezek, sok szakirodalom. Kuntner Gábor, Tel.:160-3457 este

---

Rendkívül jó minőségű, új, kisméretű hangdigitalizáló olcsón eladó Amigához.
Molnár Ádám, Tel.: 176-8949

Szeretnél Amiga zenéket hallgatni, de nincs Amigád? Itt a megoldás: Minden idők legjobb Amiga demo-zenéi profi felszereléssel felvéve, HI-FI minőségben és sztereoban audiokazettán. Kérj ingyenes tájékoztatót az alábbi címen:
Ádám Sándor · 5008 Szolnok, Krúdy Gyula út 114.

Eladó Amiga 500 (1 MB) színes monitorral: 35000 Ft
Vörös András · 9022 Győr, Bisinger utca 30.
Tel: 96/314-466 (06-14-ig)

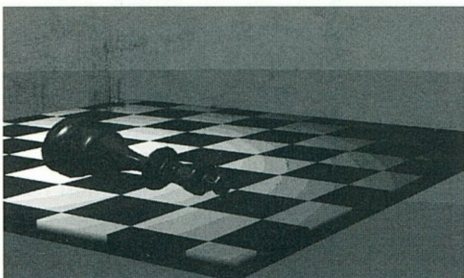


IMAGINE rovat

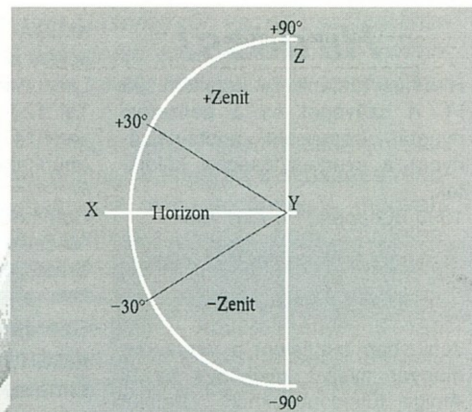
ÉLETET A KÉPEKNEK avagy hogyan tegyük életszerűbbé a képeket

Üdv néktek harcostársaim! Lassan újra általánossá válik az Imagine rovat a GURU-ban. Ma folytatom az egy hónapja elkezdett témát, a képek világosságáról, de remélem jut idő néhány új dologra is.
Az előző számban közölt képek kissé sötétre sikerültek, részben a fekete-fehér voltuk miatt, részben azért, mert nem volt hátterük.
Az, hogy egy kép mennyire hat világosnak, életszerűnek , nem csak attól függ, hogy hány és milyen fényerejű lámpa világítja meg, hanem attól is, hogy milyen a háttere. Egy világosabb háttér jelentősen növeli a kép fényességét. Ennek szemléltetésére nézzük meg a következő két képet:





A lámpák fényereje mindkét esetben azonos volt, mégis az a kép, ahol a tárgy nem fekete háttér előtt áll, sokkal világosabbnak tűnik. A kérdés tehát: hogyan hozzunk létre a képnek hátteret?
Erre több mód is kínálkozik, tehetünk a képre egy egész képernyőt betöltő tárgyat, pl. egy színes síkot, esetlek brush-t is feszíthetünk oda, de meghatározhatjuk a horizontot, a fölötte lévő ég és az alatta lévő föld színét, külön-külön. A természetes szórt fény beállítására is van lehetőség.
Az első eljárás, a háttérbe tett teljes képernyős sík sokszor jó módszer. Különösen akkor, ha a háttérnek valamilyen mintázatot akarunk adni, amit textúrával elő lehet állítani. A megvalósítás mikéntjét gondolom nem kell részletezni.
A következő lehetőség a háttér létrehozására, hogy egy előre elkészített képet teszünk oda. Ezt az Action editorban a Global beállításánál tehetjük meg. Info módban klikkelj egyet a Global Actor jelére, minek hatására egy sor beállítási lehetőséget tartalmazó kérdezőt kapsz.
Az első kettő, a Start Frame és End Frame ismerős lehet, bemutatásuktól most eltekintek.
A következő sorban rejtőzik az, amit keresünk, a Global Brush Name fedőnév alatt. Itt kell megadni a háttérként szolgáló kép elérési útját és nevét. Sajnos a beírást manuálisan kell elvégezni, nem lehet requestert igénybe venni. Ez különösen akkor lehet hátrányos, ha a kiszemelt kép tíz könyvtárnyi mélységben rejtőzik. A Global Brush használatával van egy megkötés: A felhasznált képnek mind méretében, mind felbontásában és színeinek számában azonosnak kell lenni a renderelendő képpel, ellenkező esetben a számolás kezdetekor hibaüzenetet kapsz. Ennek ellenére a kép kiszámoltatható, a program nemes egyszerűséggel lehagyja a háttér képet.
A Global Brush-t a program csak a kamera látóterébe teszi be. Az életszerűséget növelné, ha a kamera mögé is kerülne kép. Ez persze közvetlenül nem látszana, de a tükröződő tárgyakban megjelenhetne a képe. Ezt megvalósíthatjuk úgy is, hogy a kamera mögé tárgyakat helyezünk, de az Imagine egyszerűbb megoldást is kínál erre. A Backdrop Picture-t a program a kamera mögé helyezi el, és adott esetben ezeket jeleníti meg a tükröződő tárgyakban. A Backdrop Picture nevét szintén manuálisan kell megadni az azonos feliratú mezőben.
A Global Brush és a Backdrop Picture után áll egy-egy mező, Max Seq. felirattal. Ezek akkor kapnak szerepet, ha a brush-öket animálni akarjuk. Erre még visszatérünk, most nézzük tovább, hogyan tehetjük képünket életszerűbbé.
Mint említettem, van lehetőség a horizont, az ég és a föld színének a beállítására is. Ez akkor működik, ha nincs Global Brush, mert akkor értelemszerűen az látszódik a háttérben, nem az ég.
Az ezekért a színekért felelős Horizon, a +Zenit és a -Zenit szintén a Global Actor kérdezőben található meg. A következő kis móricka ábra azt mutatja, hogyan helyezkednek el ezek a területek.



Mint látható, a Horizon a horizontvonal fölötti és alatti 30-30° területek színét határozza meg. A horizontvonalat értelemszerűen az X-Y sík határozza meg Z=0 magasságban. A +Zenit az ég, a -Zenit pedig a talaj és az az alatti terület színét állítja be. Az aktuális szint a kérdezőben egy kis téglalapban ellenőrizhetjük.
A valóságban ezek a színek nem éles kontúrral különülnek el, hanem színátmenettel. A színátmenet mértékét szintén be lehet állítani, erre a Sky Blending érték szolgál. A 0 beállítás éles, vonalas átmenetet ad a Horizon és a Zenit színei között, a 255 teljesen összemossa azokat.
A következő képeken fekete Horizon és fehér +-Zenit színeket használtam különböző Sky Blending értékekkel. Sajnos fekete-fehérben nem túl látványos, de a lényeg kivehető. A kamera látótere nem fog át 180 fokot, ezért nem látszik az ég legmagasabb és a talaj legmélyebb pontján lévő teljesen fehér szín.
A valóságban a tárgyakat nem csak a rá irányuló fények világítják meg, hanem az általában jelen lévő szórt, világos felületekről visszaverődőek is. Ezek csökkentik az árnyékok feketeségét, egyenletesebben megvilágítottá teszik a tárgyat. Az Imagine-ben van mód ennek a szórt fénynek a modellezésére. Ezt a beállítást is a Globals kérdezőjében tehetjük meg, az Ambient R,G,B paramétereivel. A három színösszetevő független beállíthatóságából nyilvánvaló, hogy nem csak fehér, hanem színes is lehet a szórt fény. A színes diffúz fény használatával azonban vigyázni kell, mert könnyen lerontja a kép összhatását. Nehéz elképzelni, hogy egy fehér fal előtt álló tárgyat rózsaszínes szórt fény világít meg. Nem beszélve arról, hogy ez a fény a tükröződő tárgyak színét is képes elváltoztatni.
A másik dolog, amire a diffúz fény alkalmazásakor figyelni kell, hogy ez a fény ál-

talában gyenge, kis erejű. Vannak persze esetek, amikor indokolt lehet a magas érték, de ekkor az árnyékok nem látszanak. Gyakorlati tapasztalataim szerint a 10-15-ös értékek elegendőek.

Az Imagine szimulálni tudja a levegő páratartalmát is. A párásság akár olyan nagymértékű lehet, hogy az már sűrű ködnek minősül. A ködöt szintén a Globals kérdezőjében állíhatjuk be (hogy mennyi minden elfér egy kérdezőben!). A Fog R,G,B a köd színe, a Fog Bottom az alsó, a Fog Top a felső határa a ködnek, a Fog Lenght pedig a sűrűsége. Úgy hiszem, ez kicsit bővebb magyarázatra szorul. A ködnek nem kell feltétlen az egész teret beborítania, például a felhők csak egy bizonyos magasság felett jelennek meg. Ebben az esetben tehát a köd alsó határát magasra kell emelni. Az ellenkezője az, amikor az utcát megülő ködöt modellezzük, ekkor csak bizonyos magasságig kell a ködöt alkalmazni. Mindkét értéket Imagine egységben kell beírni.

A Fog Lenght kissé összetettebb. Az eredeti kézikönyv közöl egy matematikai formulát, de helyette inkább érdemesebb úgy számolni, hogy a köd hossza az a távolság, amennyi út után a ködön áthaladó fény intenzitásának egy harmadát elveszti.

A fény, miközben a párán áthatol, nem csak gyengül, de a színe is megváltozik. Az elszíneződés mértéke függ attól, milyen a fény, a köd színe és sűrűsége, valamint a ködben megtett út hossza. Legjobb, ha kísérleteztek vele egy kicsit, könnyebb úgy megérteni, mint számolgatni.

Az éjszakai égbolton a csillagok általában jelen vannak. Az Imagine rendelkezik egy csillagos égbolt szimulálási lehetőséggel. Sajnos ez nem tökéletes, például nem lehet animálni, nem tükröződnek a tárgyakban, sőt az átlátszó tágyakon keresztül sem lehet őket látni.

A csillagokat egy véletlengenerátor rakja fel az égre, színüket, elosztásukat, alakjukat nem lehet befolyásolni, csak a gyakoriságukat.

A csillagokat a Star Field Density értékével lehet az égre varázsolni. Amíg ez nulla, a program nem számol a csillagokkal. Már egészen kis értékkel is be lehet kapcsolni a csillaggenerálást. Minél nagyob ez az érték, annál sűrűbbek. Ez is olyan, amit próbálkozással lehet kiismerni.

Már majdnem minden beállítási lehetőségét megtárgyaltuk a Global Actor kérdezőnek, vegyük sorba a maradékot.

Genlock Sky - Ez egy két állapotú gadget. Ha ki van ikszelve, sem a Global Brush, sem a Horizon és Zenit színek nem látszanak, hanem az eget a 0-s színregiszter színével ábrázolja a program. Ha genlockkal rákeverjük ezt a képet egy videó képére, az ég helyén a videójel látható. Tudtommal ez az opció csak Amigán működik, IFF képekkel. Egyéb esetben egy, a Preferencesben beállított színt tesz az ég helyére.

Transition Frame Count - Azt határozza meg, hogy a beállított értékeket hány képkocka alatt vegye fel a Global. Erre később még visszatérek egy részletes leírás erejéig.

OK, Cancel - Ez a két gadget arra való, hogy... csak vicceltem.

Szóval ennyi volt a Globals Info Requester.

A képek élethűségét más is befolyásolja. Az egyik az aliasing, vagyis az, hogy a ferde vonalakat mennyire simítja ki a program, közeli színek alkalmazásával. Bár erről már volt szó egy régebbi Imagine cikkben, még Gaborca szövegszerkesztőjéből, nem árt feleleveníteni. Annál is inkább, mivel ez még a lemez GURU idejében esett meg, amely áldásból az újdonsült PC-Imagine-sek nem részesültek. Szóval az Imagine tud aliasingolni. Ennek értéke sajnos nem állítható Project-enként, vagy Sub-Project-enként. Az aliasingot a Preferences-ben lehet beállítani.

A Preferences eléggé összetett dolognak látszik, sokan nem mernek belenyúlni. Valójában nem annyira bonyolult. Ha igény van rá, akár részletesen is leírom, most csak az aliasing beállítást nézzük meg.

A Preferences editorba a Project editor Editor, vagy a többi szerkesztő Project menü Preferences pontjának kiválasztásával lehet belépni.

A szerkesztőben keresd meg az EDLE mnemonikot és klikkelj rá. Ez felelős az aliasing minőségéért. Minél nagyob értéket írsz a Value-höz, annál kisebb lesz az aliasing mértéke, azaz érthetőbben annál szőrösebbek lesznek a ferde vonalak. Cserébe a képszámítási idő jelentősen csökken. A különbség többszörös is lehet. A sakktáblás képet 640×512 méretben, scanline-ben, alias 255-tel 1' 09"-ig számolta egy Amiga 1200-es, 50 MHz-es turbókártyával, míg alias 0-val ugyanezt 3' 12"-ig.

Most, hogy az órámra pillantottam, látom, hogy vészesen fogy az adásidő, már csak néhány sor van hátra. Ennek az időnek egy részét fordítsuk egy kis merengésre. Mindenki látott már gondolom két egymással szemben álló tükröző tárgyat, és emlékszik is a többszörös tükröződésre. Az Imagine ezt is tudja modellezni, de minél több tükröződést számoltatunk, annál lassabban készül el egy kép. Kár, hogy ezt sem lehet SubProject-ekként beállítani, hanem a Preferencesben kell meghatározni. Közvetlenül az EDLE utáni sorban áll az RSDP mnemonik. Ennek az értéke adja meg, hányszor számolja az egymásban tükröződéseket a program. Csak akkor használj nagyobb tükröződésmélységeket, ha jól látható helyen vannak egymásban tükröződő tárgyak, ellenkező esetben hatása nincs, csak a számolást lassítja.

Az előbb felsoroltakon kívül van még sok apró trükk, amivel a képek valóságosabbá tehetők, ahogy a hely engedi, megtárgyaljuk azokat. Addig is, ha valami nem világos, vagy nem tudod hogyan működik, bátran kérdezz. Szívesen fogadok ötleteket, vagy kész képeket is, amiket közkinccsé tehetek ebben a rovatban. Mivel Amigám van, a képeket tartalmazó lemez 3.5"-os, DD-s legyen, akár PC, akár Amiga formátumú.

A mai előadásnak vége, találkozunk egy hónap múlva. Sziasztok!

Aurum

Sky Blending: 0, 50, 100, 150, 200, 250

A-500-hoz AT-BUS vezérlő + RAM (0 MB)	22.000,-
A-500-hoz SCSI vezérlő + RAM (0 MB)	19.000,-
A-500-hoz SCSI vezérlő + RAM (0 MB) + 68EC030 TURBO kártya	43.900,-
A-500-hoz SCSI vezérlő + RAM (0 MB) + 170 MB Winchester	49.900,-
A-500-hoz SCSI vezérlő + RAM (0 MB) + 68EC030 + 170 MB Winch	83.500,-
A-2000-hez SCSI vezérlő + RAM (0 MB)	18.000,-
A-2000/3000-hez AT-BUS vezérlő	11.100,-
A-2000-hez SCSI vezérlő + RAM (0 MB) + 170 MB Winchester	48.500,-
A-2000-hez TURBO kártya (68030-40 + 68882-40 + 4 MB RAM)	77.500,-
A-2000-hez TURBO kártya (68040-33 + 4 MB RAM)	139.000,-
A-2000-hez Commodore genlock kártya (végkiárusítás)	9.900,-
A-2000/3000/4000-hez I/O bövítő (2 soros, 1 párhuzamos)	15.500,-
A-2000/3000-hez MULTIFACE kártya (2 soros, 2 párhuzamos)	29.900,-
A-2000/3000-hez MemoryMaster kártya (2 MB, max. 8 MB)	19.900,-
A-4000-hez SCSI vezérlő + RAM (0 MB)	18.000,-
A-2000/3000/4000-hez G.V.P. PhonePak (FAX kártya + software)	37.500,-
A-1200-hoz SCSI vezérlő + RAM (0 MB)	25.000,-
A-1200-hoz SCSI vezérlő külső csatlakozó kivezetés	6.100,-
A1230/40/00/0 (68EC030 TURBO, 0 FPU, 0 MB RAM)	42.500,-
A1230/40/00/4 (68EC030 TURBO, 0 FPU, 4 MB RAM)	57.900,-
A1230/40/40/4 (68EC030 TURBO, 68882, 4 MB RAM)	68.900,-
A1230-II/50/00/4/SCSI (68030-50!+MMU, 0 FPU, 4 MB RAM + SCSI)	98.000,-
A1230-II-hez való SCSI vezérlő (A1291)	10.500,-
A1200-hez 2 MB-os PCMCIA kártya	24.500,-
A1200-hez 4 MB-os PCMCIA kártya	40.500,-
A1200-hez 1 MB-os bövítő + belső óra + akku	24.900,-
A1200-hez 5 MB-os bövítő + belső óra + akku	49.500,-
A1200-hez 9 MB-os bövítő + belső óra + akku	74.500,-
VIDIAMIGA (Video digitalizáló + RGB splitter) külső	23.900,-
FrameStore (REALTIME video digit. + RGB splitter) külső	55.900,-
ED-PAL Genlock + RGB splitter (VHS) külső	35.500,-
G.V.P. G-LOCK genlock (S-VHS + audio I/O) külső	49.900,-
SIRIUS prof. genlock (S-VHS)	109.000,-
IBM PC-hez G.V.P. gelock kártya + S-VHS kártya	99.990,-
FrameMachine-24 (24 bites prof. grafikuskártya A2/3/4000-hez	95.500,-
E.G.S. 28/24 (24 bites prof. grafikuskártya A2/3/4000-hez	53.900,-
TCBPLUS (Broadcast video feldolg. kártya, dupla framebuffer)	137.500,-
ImpactVision-24 V.2.0 (24 bites prof. grafikus videokártya)	139.000,-
DSS-8+ (8 bites HQ stereo hangdigitalizáló, külső)	11.500,-
IMAGE FX (24 bites képfeldolgozó software csomag)	28.000,-
C-1352 (AMIGA mouse)	2.900,-
BODEGA-BAY (AMIGA-500 átalakító az A-2000 TURBO kártyákhoz)	13.900,-
C-64 antenna kábel	240,-
C-64 SOROS adat kábel	250,-
C-64 COLOR monitor kábel	410,-
AMIGA-RGB monitor kábel	700,-
A1200-hoz AT-kábel KIT (2.5")	2.500,-
A1200-hoz AT-kábel (3.5")	900,-
A1200-hoz AT-adapterkábel (2.5"-->3.5")	2.300,-

Karácsonyi meglepetés!

Ajándékozza meg ismerősét névreszóló "G.V.P. USERS-CLUB" igazolvánnyal, mely a THALYMPEX-nél 1994-ben 5 %-os kedvezményt biztosít a GVP hardware-software termékeinek vásárlásánál.

A kártya ára: 2.990,- Ft + postaköltség





THALYMPEX

1077 Budapest,
Baross tér 16.
Tel.: 141-44-14

READY COMPUTERS kft

1054 Budapest, Vadász u. 36. **9025 Győr, Híd u. 9.**
Tel.: 131-0518 **Tel.: (96)-311-615**

7675 Pécs, Kálvária út 2. Tel/Fax: (72)-311-341

AT 386SX-40 MHz, 1 MB RAM, MVGA, 40 MB HDD: 52.376 Ft
AT 386DX-40 MHz, 4 MB RAM, SVGA, 80 MB HDD: 88.136 Ft

1.2 MB floppy drive:	5.200 Ft	1 MB SIMM:	4.692 Ft
1.44 MB floppy drive:	4.600 Ft	4 MB SIMM:	15.912 Ft

Nyomtatóink széles választéka!

HP DeskJet 510:	32.992 Ft	Samsung 0912:	18.704 Ft
HP DeskJet 500C:	43.992 Ft	Samsung 0921:	29.904 Ft
HP LaserJet IVL:	79.992 Ft	Samsung 2412:	30.144 Ft
HP LaserJet IV:	182.900 Ft	Samsung 2421:	40.144 Ft

ETHERNET NE200/Single/NE2080: 5.384 Ft, 4.384 Ft, 5.640 Ft

Robban az árbomba!
CYRIX 387DX-40 MHz Coprocesszor
4.992 Ft

AT 386SX-40MHz	8.136 Ft	80 Mb HDD	16.632 Ft
AT 386DX-40MHz 8 k Cache	9.888 Ft	120 Mb HDD	17.944 Ft
AT 386DX-40MHz 128 k Cache	11.888 Ft	170 Mb HDD	20.520 Ft
AT 486DLC-33MHz + koproci	20.851 Ft	210 Mb HDD	21.896 Ft
AT 486DX2-66MHz 256 k Cache	63.520 Ft	340 Mb HDD	28.624 Ft

Profex 5.25" DSHD 11 darabos, formatált: 328 Ft
Profex 3.5" DSHD 11 darabos, formatált: 1.048 Ft

AdLib kártya	1.999 Ft	300 VA szünetmenetes tápegység: 11.992 Ft
SoundBlaster 2.0	4.992 Ft	500 VA szünetmenetes tápegység: 18.992 Ft

Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-72-99-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

CORDINES Computer Tel : (36 1) 187-2046

Minőségi számítógépek, hangkártyák:

Sound Magic 2.0 mono 6 850.- Sound Blaster Pro stereo 11 760.-

386DX-40, 128 kB C. 83.380.-
2 MB RAM, 1.2 MB Teac floppy, 40 MB HDD, Trident 8900 512KB, Color SVGA monitor 0.28 dpi

486DLC-40, 128 kB C. 108.560.-
4 MB RAM, 1.2 MB Teac floppy, 170 MB HDD, Trident 8900 512 kB, Color SVGA monitor 0.28 dpi

A fenti árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Hardware garancia 1 év!

CORDINES **BÖRZE** egész évben folyamatosan...

Új állapotú, még garanciális számítógéphez juthatsz olcsón másodkézből !

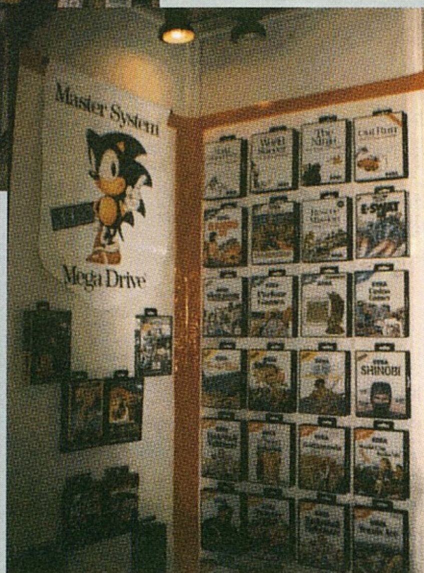
386DX, 40 MHz, 90.000.- -től
4 MB RAM, 1.2 MB floppy, 170 MB HDD, 512 KB VGA, Color SVGA monitor 0.28 dpi

286, 16 MHz, 54.000.- -től
1 MB RAM, 1.2 MB floppy, 40 MB HDD, 512 kB VGA, Color SVGA monitor 0.28 dpi

NOVOTRADE 2C Kft.



Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők



ATARI

520 STFM számítógép	23.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
1040 STE számítógép	46.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SC1224 color RGB monitor	24.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	17.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.630-7.220 Ft
Master System	10.500 Ft
kazetták	2.440-6.320 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-5.810 Ft
Fénypisztoly	2.600 Ft
Control Pad	1.400 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-850 Ft
Quick Shot II Plus Joystick	850 Ft

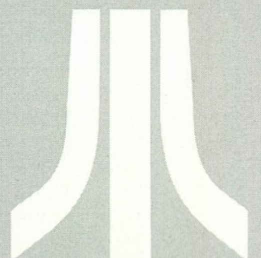
SEGA

Szenzációs Árak!
Festékszalag vásár Epson, STAR típusú printerekhez!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!

1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933



Deluxe Music II

Azt hiszem sokan bosszankodtatok már azon, hogy a Sound-, Star-, Pro- és egyéb Trackerek egy sajátos kotta nyelvezetet használnak és nem támogatják a klasszikus kottaírást. Ha zenéinket publikálni szerettük volna, nem tudtuk kinyomtatni a kottát olyan formában, amit egy nem számítógépes zenész is megért. Ezeken a problémákon igyekszik segíteni ez a merőben új zeneszerkesztő program, ami szakított az eddigi hagyományokkal.
A program futásához 1 MB RAM, 1.3 vagy jobb Kickstart és két drive vagy harddisk szükséges. Az eddig használt hangminták továbbra is használhatók.
A program a szerkesztő ablakon kívül egy Tool és egy Piano Keybord ablakot nyit meg. A Tool ablakból érhetők el a főbb szerkesztési funkciók, a Keyboard ablakban zongorázhatunk. A további funkciókat a felső csíkmenüből érhetjük el. Nézzük először a szerkesztő ablakot.

SCORE WINDOW

Itt láthatjuk a zenénk kottáját, amit az egérrel a Tool ablakból kiválasztott hangjeggyel, a Keyboardról vagy midi porton keresztül írhatunk. A többi funkciót a Tool és Keyboard ablaknál ismertetem.

TOOL WINDOW

· *A nyíl ikon:* Ezzel végezhetjük el a kijelöléseket a szerkesztő ablakban, például az EDIT funkciókhoz.
· *A tégla ikon:* Ezt kijelölve a szerkesztő ablakból törölhetünk.
· *A hangjegy ikon:* Ezt kijelölve az aktuális hangjegyfajtával írogatjuk a kottánkat.
· *A dupla hangjegy ikon:* Az itt kapott ikonokkal állíthatjuk be, hogy a hangjegyünk pontozott legyen-e, két nyolcad hang ne zászlós legyen, hanem össze legyen kötve... Ha ki van jelölve a szerkesztő ablakban egy terület, akkor az egész területre vonatkozik a változás.
· *Az ff ikon:* Itt állíthatjuk be a dinamikát. A jeleket a hangjegy fölé téve hallhatjuk hatásukat. Az fff a leghangosabb és a ppp a leghalkabb.
· *Az A ikon:* Ezt bekapcsolva szöveget írhatunk a kottába. A kottára klickeléssel nyithatunk szövegdobozt. Ha már van szövegdoboz, akkor a B gomb megvastagítja, az I gomb megdönti, az U gomb pedig aláhúzza a betűket. A FONT gombbal betölthetünk egy új karakterkészletet.
· *A TR1, TR2 gombok:* ezekkel válthatunk csatornát, ha a SCORE SETUP-ban bekapcsoltuk a 2 TRACKS PER STAFF kapcsolót.
· Az innen lefele található ikonokkal különböző zenei jeleket használhatunk, melyek jelentése egy nyolcadikos énekkönyvből kiírható.
· A legalsó sorban találhatóak sorrendben a Stop, Play és a Section Play. Ez utóbbi a BEGIN és END SECTION jelek közötti részt játssza.

PIANO KEYBOARD WINDOW

· *ENTER NOTES IN THE SCORE:* Az egérrel lenyomott hangok bekerülnek a kottába.
· *SINGLE NOTES/CHORD:* Ha a CHORD van bekapcsolva, akkor amíg nem nyomunk le két egyforma hangot, addig a lenyomott hangokból akkord keletkezik a kottában.
· *ENTER REST:* Berak egy olyan szünetet a kottába, amilyen hosszú az utoljára beírt hang.
· *ADVANCE:* Tovább lépteti a kurzort egy hangjeggyel.
Most pedig nézzük a felül található menüket.

PROJECT MENÜ

· *NEW SCORE:* Egy új szerkesztő ablak megnyitása UNTITELED n néven.
· *OPEN SCORE:* Egy file betöltése az aktuális szerkesztő ablakba.
· *SAVE:* Zene kimentése.
· *SAVE AS:* Zene kimentése új néven.
· *REVERT:* Az aktuális szerkesztő ablakba a kotta utoljára kimentett változatának betöltése.
· *DELETE FILE:* File törlése.
· *PRINT:* Az aktuális kotta kinyomtatása a Default printerre.
· *PRINT AS:* A nyomtatás paramétereinek beállítása.
· *HIDE:* Az aktuális szerkesztő ablak kikapcsolása, az ablak nem törlődik.
· *REVEAL:* A Hide-olt vagy éppen nem aktuális ablak megjelenítése.
· *CLOSE:* Az aktuális szerkesztő ablak bezárása.
· *ABOUT:* Info a programról.
· *QUIT:* Kilépés a programból.

EDIT MENÜ

· *CUT:* Az aktuális szerkesztő ablakban kijelölt terület átmozgatása a pufferbe.
· *COPY:* A kijelölt terület átmásolása a pufferbe.
· *PASTE:* A puffer tartalmának beinzertálása az aktuális szerkesztő ablak aktuális kurzorpozíciójához.
· *ERASE:* A kijelölt terület törlése.
· *SELECT ALL:* Az egész kotta kijelölése az aktuális szerkesztő ablakban.
· *UNDO:* Az utolsó művelet visszaállítása. Ez az EDIT, NOTES, MEASURES menükre vonatkozik.
· *GO TO MEASURE:* Az aktuális kurzorpozíció átállítása az n. ütemre.
· *CLEAR MODIFIERS:* A tool ablakban elállított változók visszaállítása. Ha a kottában kijelöltünk egy területet, akkor ott is visszaállítja a beállításokat.

WINDOWS MENÜ

· *ACTIVATE NEXT:* A következő megnyitott szerkesztő ablak akiválása.
· *ACTIVATE PREVIOUS:* Az előző megnyitott szerkesztő ablak aktiválása.
· *SHOW TOOL WINDOW:* A tool ablak ki-be kapcsolása.
· *SHOW KEYBOARD WINDOW:* A keyboard ablak ki-be kapcsolása.

MACROS MENÜ

· *RECORD MACRO:* Macro rögzítése. Miután ezt a menüpontot kiválasztottuk, az összes végrehajtott művelet rögzítésre kerül, amíg ki nem kapcsoljuk a rögzítést.
· *STOP RECORDING:* A macro rögzítés leállítása.
· *PLAY MACRO:* Az előzőleg rögzített macro lejátszása.
· *SAVE MACRO AS:* A macro kimentése egy szöveg file-ba.
· *ASSIGN MACRO:* Macro betöltése és rádefiniálása egy funkció billentyűre.
· *EXEC AREXX:* AREXX program indítása.
· *SHOW CONSOLE:* Egy parancs ablak megnyitása, ahol AREXX és DOS parancsok adhatók online-ban.

NOTES MENÜ

Az itt található parancsok a kijelölt hangjegyeken hajtódnak végre.
· *UP HALF-STEP:* A kijelölt hangjegyek fél hanggal felemelése.
· *DOWN HALF-STEP:* A kijelölt hangjegyek fél hanggal leszállítása.
· *UP LEVEL:* A kijelölt hangjegyek egy sorral feljebb rakása.
· *DOWN LEVEL:* A kijelölt hangjegyek egy sorral lejjebb rakása.
· *UP OCTAVE:* A kijelölt hangjegyek egy oktávval felemelése.
· *DOWN OCTAVE:* A kijelölt hangjegyek egy oktávval leszállítása.
· *INVERT CHORD UP:* A kijelölt akkord alsó hangjának egy oktávval feljebb emelése.
· *INVERT CHORD DOWN:* A kijelölt akkord felső hangjának egy oktávval lejjebb szállítása.
· *HALF TIME:* A kijelölt hangok ritmusának felezése. Például negyedből nyolcad.
· *DOUBLE TIME:* A kijelölt hangok ritmusának duplázása.
· *FLIP NOTE STEM:* A hangjegy szár irányának invertálása.
· *SET PLAY STYLE:* A játék stílus kiválasztása. Például STACCATO, LEGATO...

GROUPS MENÜ

Az itt használható parancsok csak a kijelölt hangjegyeken hajtódnak végre. A parancsok aktiválása után mindig megjelenik egy másik menüpont amivel deaktiválhatjuk őket.
· *TIE NOTES (UP):* Két vagy több hang egybejátszása. Hatására két vagy több azonos magasságú hang megszakítás nélkül lesz hallható.
· *TIE NOTES (DOWN):* Ugyanaz mint az előző, csak itt a jel nem a hangjegy fölé, hanem alá kerül.
· *BEAM NOTES:* Hangjegyek megjelölése, hogy a kotta könnyebben olvasható legyen. Hallható hatása nincs.
· *SLUR NOTES UP:* Két vagy több hang összekötése. Hatására a hang a következő hangig szól, ha be van loopolva.
· *SLUR NOTES DOWN:* Ugyanaz mint az elő-

Deluxe Music II

ző, csak itt a jel nem a hangjegy fölé, hanem alá kerül.

· *CRESCENDO:* A hangerő növelése a < jel elejétől a végéig.

· *DECRESCENDO:* A hangerő csökkentése a > jel elejétől a végéig.

· *OCTAVE RAISE (8VA):* Egy oktávval felemelés. A kijelölt hangjegyeket egy oktávval feljebb játsza, mint ahogy a kottában áll.

· *OCTAVE LOWER (8VB):* Egy oktávval leszállítás. A kijelölt hangjegyeket egy oktávval lejjebb játsza, mint ahogy a kottában áll.

MEASURES MENÜ

· *SET TIME SIGNATURE:* A zene ütemének meghatározása. A felső mezőbe kerül, hogy hány darab legyen az egységből, az alsóba pedig, hogy mi legyen az egység. Például 4/4.

· *SET KEY SIGNATURE:* Az előjegyzés beállítása.

· *SET CLEF:* A basszus, violin... kulcs beállítása.

· *SET INSTRUMENT:* A hangszerek kiválasztása. Itt egy ablakot kapunk, aminek a funkciói akövetkezőek:

A hangszer ablakban választhatjuk ki, hogy melyik legyen az aktuális hangszer. alatta a hangszer nevét írhatjuk át. Az Instrument number mezőben a hangszer számát állíthatjuk át. Az Add-dal hozzáadhatunk, a Delete-tel elvehetünk, a Play-jal meghallgathatunk egy hangszert. A Pan-nal azt állíthatjuk, hogy a hangszer a bal vagy a jobb csatornában szóljon. A Transpose-zal durván, a Tune-nal finoman állíthatjuk a hangmagasságot. Ha bekapcsoltuk a MIDI SETUP menüben a MIDI ACTIVE kapcsolót és van midi interface a gépünkbe dugva, akkor a MIDI ENABELED kapcsolóval engedélyezhetjük az aktuális hangszert a midi számára. Az USE MIDI VOLUME engedélzezi hangerőszabályzást a midin keresztül. A PROGRAM mezőben rendelhetjük hozzá a hangszerhez a megfelelő midi hangszert. A CHANNEL mezőben rendelhetjük hozzá a hangszerhez a megfelelő midi csatornát. A SAMPLES OFF törli a memóriából az aktuális hangmintát. A LOAD SAMPLE-lel tülthető be új hangminta. A SHARE SAMPLE lementi és megőrzi a változtatásokat az aktuális hangmintán. A PLAY STYLE CYCLE GADGET-ben különböző játékstílusokat állíthatunk be a hangszerünkhöz.

· *SET TEMPO:* A tempó beállítása ütem/percben.

· *INSERT MEASURE:* Egy ütem beinzertálása az aktuális kurzorpozíció elé.

· *SPLIT MEASURE:* Egy ütem beinzertálása az aktuális kurzorpozíció mögé.

· *JOIN MEASURE:* Egy ütem kitörlése az aktuális kurzorpozíció mögül.

· *DELETE MEASURE:* Egy ütem kitörlése az aktuális kurzorpozícióból.

· *REALIGN MEASURE:* A hangjegyek elrendezése az aktuákis ütemen belül.

· *BEGIN SECTION:* Egy szekció elejének kijelölése, amit utána külön is lejátszhatunk.

· *END SECTION:* Egy szekció végének kijelölése.

· *BEGIN REPEAT:* Az ismétlőjel elejének kirakása az aktuális ütem elejére.

· *END REPEAT:* Az ismétlőjel végének kirakása az aktuális ütem végére.

· *1ST ENDING:* Az első variáció jelölése az aktuális ütem elejétől.

· *2ND ENDING:* A második variáció jelölése az aktuális ütem elejétől.

· *DOUBLE BAR:* Dupla ütemvonal kirakása.

SETTINGS MENÜ

· *DISPLAY:* A képernyő beállítása. Itt is egy ablakot kapunk, aminek a funkciói a következők: A DISPLAY TYPE-pal állíthatjuk be a képenyő formátumát, a színek számát. A SCREEN WIDTH és SCREEN HEIGHT-tel a képernyő méretét adhatjuk meg. A NORMAL SIZE visszaállítja a méretet az eredetire. A CHANGE FONT-tal a karakter készlet helyett tölthetünk be másikat. A PALETTE ablakban a program színeit állíthatjuk el.

· *SCORE SETUP:* A kotta beállítása. Ennek a menüpontnak is több funkciója van. A BARS PER LINE határozza meg az ütemek számát egy sorban. A SCORE WIDTH a sor hossza inchben. A SCREEN WIDTH és a PRINTER WIDTH két default érték, ami a szerkesztő ablakhoz vagy a printerhez igazítja a sorszélességet. A TOP MARGIN a felső margót állítja. A LEFT INDENT az első sor, a REMAINING STAVES az összes többi sor távolságát állítja a bal margótól inchben. A PAGED SCORE ha ki van kapcsolva, akkor az egész kottát egy sorban látjuk. A 2 TRACKS PER STAFF bekapcsolásával két csatornán szerkeszthetünk zenét.

· *STAVES:* A kotta sorainak beállítása. A STAFF NUMBER-rel választhatjuk ki, hogy melyik vonalakat szerkesztjük a sorokon belül. A SPACE ABOVE és SPACE BELOW kapcsolókkal állíthatjuk a sor és vonaltávolságot. A felül középen található négy jelnek hallható hatása nincs, csak jelek a kottában. Az ADD és DELETE STAFF-fal vonalakat adhatunk hozzá és törölhetünk ki a sorból. A HIDE STAFF, INSTRUMENTS, KEY/CLEF kapcsolókkal elrejthetjük az aktuális vonalakat, hangszerneveket, előjegyzéseket. A STAFF SOUND ON kibe kapcsolja az aktuális vonalakat, amik ettől kezdve nem lesznek hallhatóak. A SHOW PLAY STYLES kapcsolóval tehetjük láthatóvá a játékstílust a kottában. A TRANSPOSE-zal lehet az aktuális vonalakon álló hangjegyeket transzponálni anékül, hogy a kotta megváltozzon.

· *MIDI SETUP:* A midi funkciók beállítása. Az itt kapott ablakban a MIDI ACTIVE-val nyithatjuk meg a midi csatornát. A SEND MIDI CLOCK-kal a tempónkat szinkronizálhatjuk a midi tempójával. A SEND PROGRAM CHANGES ha be van kapcsolva, akkor a program elküldi a midinek a hangszer változásokat. A MIDI INPUT ENABLED-del engedélyezhetjük, hogy a midin jövő adatok a kottába kerüljenek. Az INPUT DELAY-jel beállíthatjuk a késést a midiről jövő adat és a megjelenítés között.

· *AUDIBLE FEEDBACK:* Ha OFF, akkor a szerkesztő ablakba a hangjegyek a lerakásakor nem halljuk az aktuális hangot, ha WHILE DRAGGING, akkor csak a hangjegy lerakásakor halljuk az aktuális hangot, ha ALWAYS, akkor mindig halljuk, ha a kottában mozgunk.

· *FLASH NOTES:* Bekapcsolva a lejátszáskor az aktuális hangjegyek felvillannak.

· *TURN PAGES:* Bekapcsolva az épp lejátszott hangot láthatjuk a kottában.

· *PLAYER PIANO:* Bekapcsolva az épp lejátszott hangot láthatjuk a Keyboard ablakban is.

· *REPEAT PLAY:* Bekapcsolva a zenét nem csak egyszer, hanem folyamatosan játsza.

· *CHROMATIC DRAGGING:* ???

· *AUDIO FILTER:* A szűrő ki-be kapcsolása.

· *SAVE SETTINGS:* A beállítások kimentése.

Ennyi lenne a program kezelése. Aki úgy dönt, hogy megpróbálkozik a zeneszerkesztéssel, annak azt tanácsolom, hogy először egy, már megírt kottát gépeljen be és csak utána próbálkozzon zenét szerezni. Sok sikert!

PETROFF

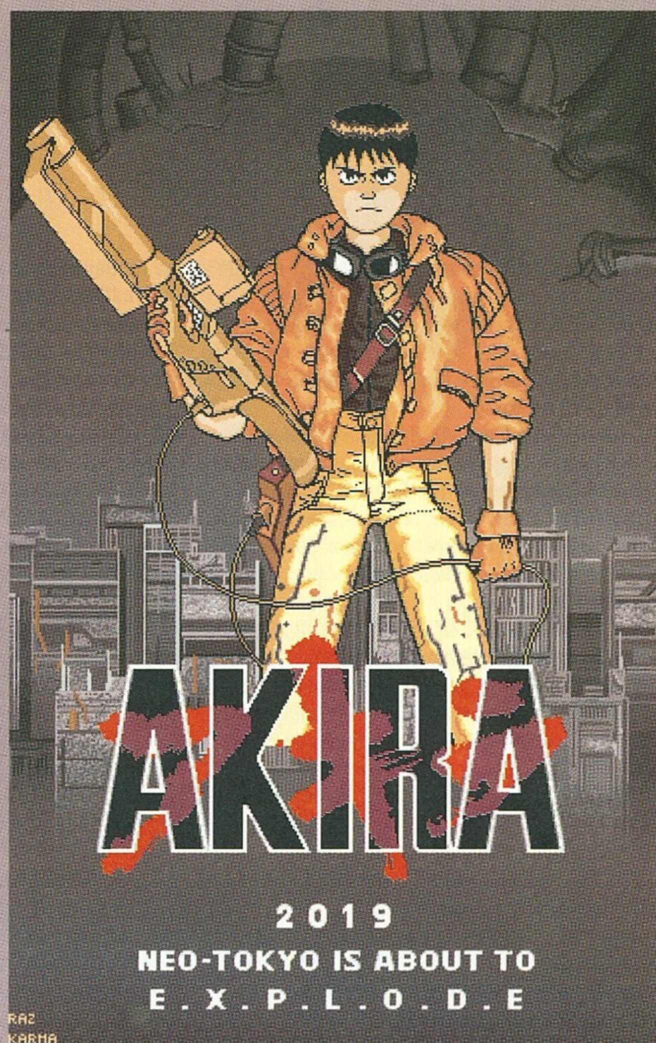
DEMOLÓGIA

Hmmm és hmmm és harmadszor is Hmmmm... rövid számvetést végeztem az elmúlt percekben. Ebből kiderült, hogy immáron fél éve szórakoztatom a nagyérdeműt demológiával. Ez igen szép eredmény, mondhatná bárki. Wowww, szerintem is az. Aztán megpróbáltam összeszámolni azokat a reakciókat, amiket a demológiával kapcsolatban kaptam.



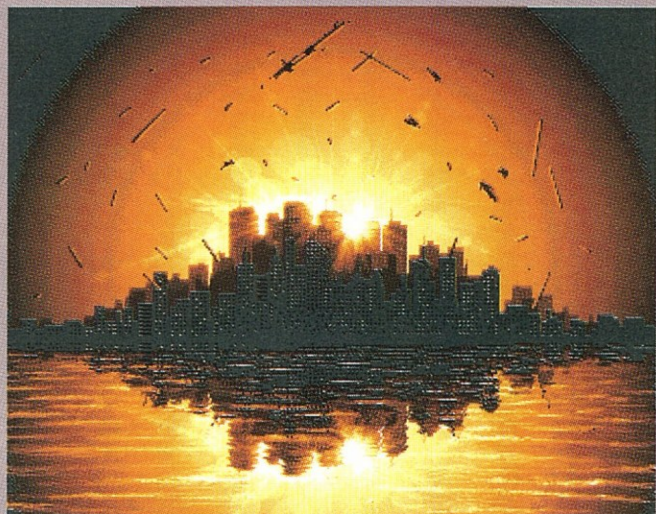
Nem volt nehéz. Fél év alatt egy szál visszajelzés nem érkezett el hozzám arról, hogy a demológia jó-e, rossz-e. Egy darab sem. Hát ez viszont igen rossz eredmény. Néha azon gondolkozom, hogy én hiába töltöm éjszakáimat cikkírással és demok válogatásával, bár meg kell, hogy mondjam, nekem a saját cikkeim tetszenek. Csakhát a saját cikkeim nem nekem szólnak! Hoppá, micsoda felfedezés! Még egy dolog : BEAR külön kérésére a mostani demológiában szó esik majd egy PC-s demoról is (most minden PC-s ujjong, mi?), de természetesen ez nem azt jelenti, hogy a demológiában a jövőben PC-s produkciókról is említést teszünk. Bár, ha a Future Crew ismét kiad valamit, akkor esetleg... Tehát aki PC-s demológiát akar, olvassa el Brazil barátom levelét valamelyik régebbi levelezési rovatban. Én ugyanezt válaszolom erre a kérdésre... Akkor most néhány rövid hír lemezújság fronton: Megérkezett a Post Office 7 Extra! Wowww...Amióta ZOZO/Majic12 újra idehaza tartózkodik, azóta mintha új életet öntöttek volna a Majic12-be itthon is. A lemezújság telis-tele van fárasztó viccekkel, érdemes elolvasni. Múltkor elfelejtettem megemlíteni az LA. Lamers nevű műtársulat lemezújságját a Cactus-t. Magyar nyelvű - ez az első pozitívum! A fiúk csinálnak valamit - ez a második pozitívum. Hmmm, hát a tartalom? Mit is mondjak: nekem túlzottan öncélú jópofáskodásnak tűnik az egész. Magyarán zsibbasztó. De mindenesetre üde színfolt ez a kezdeményezés a magyar scene egyre szürkülő pa-

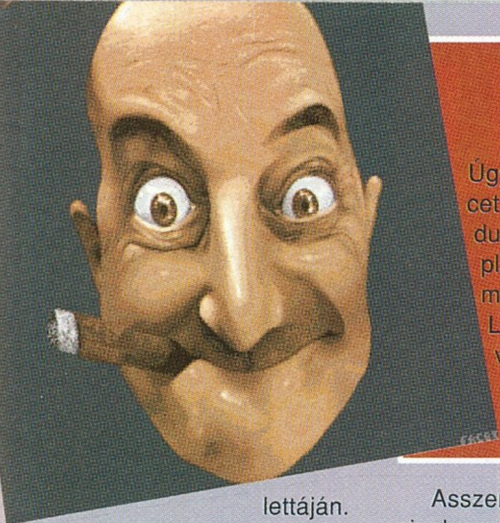




World of MANGA / Comax

Ez a csak AGA Slideshow mestermű a maga kategóriájában. Az egyre divatosabb Manga irányzat képei tűnnek elő ebben a Slideshowban. Természetesen minden 256 színű, és maga a kép fel és lekeverési technika is alkalmazkodik az AGA gépek adta lehetőségekhez. Sok-sok szép kép, kellemes zene és végül egy nagyon szép ray-trace kép. Reméljük a Comax, amely elkötelezte magát az AGA gépek mellett, újabb hasonló színvonalú dolgokkal jelentkezik majd a jövőben.





Groovy / Lemon

(code - Dan , gfx - Nuke , music - Spaceman , rendering - BLI)

Úgy látszik, hogy befejezve a Wonderdogot, Dan végre ráért egy kicsit demot is írni. Facet grafikájával indul a demo (az az aranyos Szivaros Frici), majd néhány áttűnés és indulnak az effektek. Színes dotgömbök, zoomoló shadebobok, térbeli sakktáblaeffekt, plazma, bitmaprotálás, egész képernyős glenzkocka a demo főbb nevezetességei. Érdemes megnézni, kellemes kikapcsolódást nyújtó demo olyan, amilyet az ember fia elvár a LEMON-tól. Itt említem meg ugyanezen színtársulat Gratis intróját is, amelyben kedvenc receptjeiket teszik közzé. Palacsinták, fánkok, Hannishake (Hannibal kedvenc turmixa) stb. Kellemes szórakozás azoknak, akik szeretik a hasukat és van kedvük egy kicsit barkácsolni a konyhában.

lettáján.

Csak egy dolgot szeretnék kérni a fiúktól: próbáljatok kicsit szellemesebbek lenni, jó? Itt van, megjött a **Thing!** Az Applause lemezújságjánk previewja, amely lengyel és angol nyelven is működik. A design szívmelengető, reméljük a tartalom is ilyen lesz. Én mindenesetre írni fogok egy-két cikket bele. Az **Eternal 2** is megjött! Hát kérem, a múlt év meglepetése 13 (tizenhárom) hónap után jelentkezett új számmal. Nem csalódtam benne, bár egyik-másik cikk kicsit öregecskének tűnt. Ja, és felháborodással vettem tudomásul, hogy nem fut A1200-en. De egy dolog pozitív: a CDTV Musicdisk, amely Muffbusters termék, megtalálható az ETERNAL 2 legjobb zenelemezek listáján. Wowwww!

The Charts 7/Ram Jam

Olasz barátainktól kaptuk a legfrissebb anyagot a demológiához. Szokásos színvonalon sok-sok szavazó, hír és egyebek. Kellemes, mint mindig. Állítólag hamarosan itt az új Sledge Hammer mind magyarul, mind angolul! Reménykedem benne, hogy az ABSOLUTE! tagjai beváltják ígéretüket, és hamarosan olvashatjuk ezt a kiváló lemezújságot.

Grapevine17. Az Amiga scene leghosszabb lemezújságja még mindig három lemezen, valami iszonytatóan sok cikkel. Egyszerűen már olyan sok, hogy az ember belefullad az információözönbe. Elég csak arra gondolni, hogy egy átlagos könyv egy oldala kb. 2 kilobyte hosszú. Nos kérem a grapevine tartalmaz körülbelül 2 Megabyte-nyi cikket. Ez barátok között is 1000 átlagos könyvoldal. Whoooops!

Asszem sosem fogom végigolvasni.

The Jungle 4 / Damian. Itt van újra ez az igen kellemes, igen baráti hangvételű lemezújság, amely szerintem több megbecsülést érdemelne. Legérdekesebb momentuma az a cikk, amely az AmigaScene haláláról, a teljes elüzletiesedésről szól. Van benne valami, hisz ezt saját bőrömön is tapasztalom. Dehát sajnos Swappolásból és egyéb scene tevékenységből nem lehet megélni. A gond ott van, hogy a scene tagjai felnőttek. Már nem azok a 15-16 éves diákok, akik 5-6 éve voltak. Most már a megélhetésükre is gondolni kell...

Akkor most jöjjön a PC-s demo: **Second Reality / Future Crew**

Több PC-s demo gondos átvizsgálása után döntöttem úgy, hogy erről a műről teszek említést. Végre egy olyan PC-s demo, amelyben design jeleit is fel tudtam fedezni, nemcsak unalmas vektorobjecteket, ill. színhúzást. Bitmaprotálás és zoomolás, ill. nagyítóeffekt, kocka oldalára feszített plazma, a kedvenc fátyoleffektusom (iszonyú koool) , lightsourced rubberglenz, transzformálódó interferenciaeffekt, landscape scroller, Ray-Trace képen tükröződő lángkard, amely kifele zoomol, felhőeffekt, és a legvégén egy nagyon igényes vektorvilág - nemcsak a sebesség és az objektek, hanem a profi kamerabeállítások miatt. A zene igen jó, nekem volt szerencsém UltraSound kártyán is meghallgatni, úgy kimondottan nagyon jó. Ez az első PC-s demo, amitől úgy éreztem a PC-s scene is kezd lassan felnőni.

Bár a Triton Crystal Dreams 2-je sem rossz...

És most itt az ideje, hogy Amigás demokról is szó essen.

Guru Meditation and Premeditation / Melon

Ismét egy kis ötlet ettől az ötletgyáros csapattól. A Romantic demo nyomdokain haladva megint egy kis fricska: az Amigások által igen ismert Guru Meditationt öntötték demo formájába. Csak annyit tudok erre mondani: hehehehe!

Twin Go Home / 4wd

Betört az Amiga scenére a reklám! De nem akármilyen! Biztos mindnyájan láttatok már a TV-ben Renault Twingo reklámot. Hát a Forward tagjai az Olaszországban vetített Twingo reklámot használták fel arra a célra, hogy kifejtsék véleményüket a kis autóról. Szemmel láthatóan nem nagyon szeretik a Twingo-t, ezért is a demo igen furcsa címe (szabad fordításban: Twingo menj haza!). Egyébként nagyon jópofa az egész. Csak az a kár, hogy olaszul van.

Sworddemo / Genocide

Ebben az animációban a már régebben említett Runtro készítői térnek vissza. Régi jó barátunk Darth Vader vívogat ebben a kis képi etűdben Obi Van Kenobival. Látványos, de csak 1 percig. Aztán format df0:...

Mit is írjak tanulságképpen ide a végére? Az eltelt időszakban ismét nem volt semmi említésre méltó party, de november-decemberben több ilyen is lesz, így ismert csapatok várhatóan igen jó demoival lehet majd megtölteni a demológia következő számát!

Maradok maximális tisztelettel

Gyu/Muffbusters



ISCH Crew

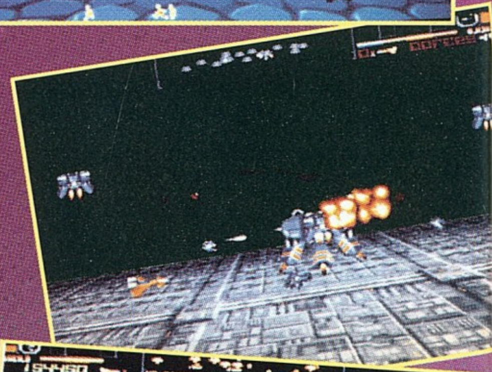
Itt legvégül egy újabb magyar termékről szerettem volna írni, amelyet a hangyaszorgalommal dolgozó ISCH Crew követett el. Egy újabb Slideshow Bart-tól. Egyetlen igen-igen nagy bajom van a Slideshow-val. Akárhány 1200-esen próbáltam, elgurult mindenütt. Hmmm, nem szép dolog fiúk! 1993 végén vagyunk, ma már illendő dolog, hogy egy Slideshow fusson A1200-en! Aztán előkapartam Piroskát, az A500-asomat. Újabb töltési kísérlet. Ezúttal A500-on Gurult el... hmmm, csak nem a lemez rossz? Vagy túl sok volt a memória a programnak? Ugyanis Piroskában 2.5 megabyte van. Ezt már sosem fogom megtudni, hiszen a cikket le kell adnom. Tehát csak annyit írnék: Az ISCH Crew készített egy Slideshowt. De hogy milyet? Elképzelésem sincs róla...

Overkill



Játékok tucatjai jelennek meg havonta, melyben a cél: a gonosz UFO intruder szétbombázása, kiirtása, legyilkolása. Ezek az idegen űrhajók több szinten keserítik az életünket, egyre nehezebb akadályokat állítva elénk. Egy-egy szint után aztán hátradőlhettünk, fegyvereket vásároltunk és nekiugorhatunk a többi szintnek. Eddig számomra egy-egy ilyen lövöldözős játék maximum két alkalomra szólt, nem mintha végigjátszottam volna, hanem azért, mert nagyon hamar meguntam ezeket. Az Overkill-lel más volt a helyzet. Most nem azért írok jó kritikát róla, mert nagyon kevés az A1200 szoftverkínálat (bár napjainkban egyre több A1200 szoftver készül), hanem azért, mert ez volt az a játék amit nagyon sokszor elővettem az utóbbi időben, ha épp egy kis kikapcsolódásra vágytam a sok szerkesztői munka után.

Sorell-t kérdeztem meg az Overkill fogalmáról. Az Overkill egy katonai szakzsargon, ami a túlbiztosított gyilkolást jelenti. Azaz, ha egy célpontra hat rakétát indítanak el egymás után, vagy egy bevetésre a kellőnél jóval több vadászgépet küldenek, ez az Overkill. A programnak semmi köze a modern harcászathoz, a még modernebbhez viszontvan. A jövő vadászűrhajói csatáznak az idegenekkel egy távoli naprendszerben. A főbolygóra csak úgy szállhatnak le a modern vadászok, ha az összes orbitálisan keringő bolygón kipusztítják az ellenséget. A kézikönyv csak három sornyi szöveg, és ennél többet nem is érdemes a játékmenetre vesztegetni - menj előre és pusztíts. Az overkill ott jön be a játékba, amikor megnyomod a lövésgombot. Egy-egy jobb fegyver százával ontja a lövedékeket, halálos pusztítást hozva az idegen létformákra. Az Overkillben nem kell fegyvereket vásárolnunk, a pályákon szedhetjük fel azokat. Egyszerre három fegyverünk lehet aktív, de mindegyik jobb tárunk csak meghatározott ideig (lövésig) tart. A pályákon több hullámban jönnek az alienek, s főleg a kristályok a célpontjuk. A földön rohangáló humanók nem is érdeklik őket, pedig ha tudnák, hogy egy-egy felszedése 500 pontot is ér! A játék elején egy nagy űrhajó dobja le az ejtőernyősöket. Ha ezeket még földreérés előtt elkapod, akkor egy emberért 2000 pontot kapsz!!! Egy-egy jól sikerült begyűjtési akció azért számít a játékban, mert az extra életeket pontok után kapod (minden 25000 után) és az extra életek igencsak nélkülözhetetlenek lesznek a játék vége felé.



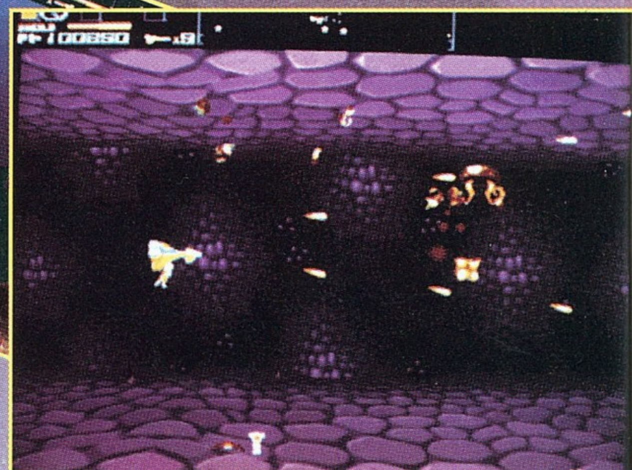
Összeségében az Overkill teljesen kihasználja az Amiga 1200 adta lehetőségeket (ami manapság is nagy szó!), gyönyörű 256 színű kép, finom copper színátmenettel a háttérben, s nagyon gyors parallax scrollal. A sebesség is optimális, a játék reálisan nehezedik, a hangeffektek szuperek és az egész olyan, hogy mindenkinek kedve támad játszani vele, ha meglátja. Szóval ez az, ami neked kell; ha egy kicsit lazítani akarsz, vesd be magad a túlbiztosított gyilkolásba.

Masell









Bevezető

Cső Csabicsek!!! Meg mindenki!!! Itt megint Lord Chaos!!!

Ez lenne itten egy bevezető. Egyre hidegebb az idő, lassan itt a tél. Ezt muszáj volt mondanom... De komolyabbra fordítva a szót, hadd szóljak egy-két szót az Atari rovatról magáról. Mivel odafent az Olympos csúcsán, azaz az Atari rovat szerkesztői gárdán belül volt némi változások, ezért a rovat jellege is változni fog, de nem kell megijedni, nem Az Ivan Iljics Halálá-ból fogunk idézni, legyetek szívesek hű Atarisok lévén jól tűrni ezt. Kedves MeGa kartárs súlyos elfoglaltságok miatt (tanul... legalábbis úgy csinál) nem sűrűn fog idefirkantani, én is ilyen problémákkal küzdök (gyilkolom a Philip Morris marketing-osztályának idegeit...), de én szeretném továbbra is elméteket elborítgatni. (Az elvonókúra súlyosabb, mint gondolnátok..) Továbbá távozott körünkből Szőke Szabi, aki eddig az Atari rovatot szerkesztette, na meg egy-két-három cikket is köszönhettek neki. De ne keseredjetek! Ha minden igaz, a következő számtól új tag lép a színre!! Igen, igen, már mindenki tudja, kiről is van szó!! Hát persze, hogy Great Poseidonról!! Lesz egy-két csemegéje számotokra (NeoChrome Master, BBS software-k Atarin stb.). De számítunk rátok is! Bárkinek, kinek van ötlete, leírása, egyebe, küldje... de ne a GURU-hoz, hanem nekem (Sebestyén Gábor,1071 Budapest, Damjanich u. 23.)!

Mostantól kezdve az eddig rovatokon kívül indul egy sorozat a GFA-basic-ről, az Atari lelkivilágáról (rendszerrutinok, hardverregiszterek stb.), assembly-tanfolyam, s nemutolsósorban új és régebbi software-kről leíráshegyek.

Tényleg, mit szólnátok egy levelési rovathoz á lá Atari???

Na, legyen ennyi elég a bevezetőből, mer' kifutok a 3 oldalamból!! Mindenkinek kívánok jó szórakozást és étvágyat!!

Lord Chaos

GFA-BASIC

Tehát ezennel megkezdem a GFA-BASIC ismertetését... Előzetesen néhány szószt hadd ejtsek erről a progiról. Mostanában az iskolákban már Pa(s)calt tanítanak a lurkóknak számítástechnika címszó alatt. Egy kezelhetetlen nyelvet, mely nem alkalmas profi célokra, megtanulni meg mégúgyse, kár is vele szórakozni. Bezzeg, a régi szép időkben BASIC-et tanultunk ZX Spectrumon, C64-en stb. BASIC-et, igen.

A BASIC egy igen jó nyelv arra, hogy az ember könnyen megtanuljon programozni, nem kell benne kompájlozgatni (az meg mi...), meg egyebet, egyszerűen szerkeszthető, egyszerűen futtatható, egyszerűen javítható, és nem gyilkolja halomra a gépet ellentétben a Pascal-lal, ahol egy 12-20 soros programmal úgy leakasztottam egy PC-t, hogy csak a power ON/OFF kapcsoló tudott segíteni... Nos, bátran állíthatom, hogy a GFA-BASIC igazán alkalmas mind tanulásra, mind komolyabb munkákra. Az alap basic utasításokon kívül beleépítettek rengeteg rendszertámogató utasítás. Egy kicsit ki lett kozmetikázva az eredeti basic-felépítés. Eltűnt a sorszámozás és ellátták a magasabb szintű nyelvekből átvett (pl. C, Modula 2, Pascal stb.) struktúrális elemekkel.

Ez a leírás a 3.5-ös verziót tárgyalja. Ezt kiadták Amigán is, a 3.0-ást pedig PC-n is (le a QuickBasic-kel!!), a 4.0-ás pedig már fut MultiTOS alatt is, persze kihasználva az előnyeit. Nos, talán legyen ennyi elég bevezetőnek, ha esetleg elfelejtettem volna valamit, majd közlöm később.

Még annyit szeretnék mondani, ez a leírás nem törekszik a teljességre, csupán röviden, tömören szeretné összefoglalni a GFA-BASIC-et. Akit jobban érdekel, annak ajánlom az eredeti 600 oldalas leírást.

Most jöjjön a csemege:
Miután mindenki átélte az izgalmakkal teli betöltést (1 db DubbaClick™), bejelentkezik a szerkesztőképernyő. Aki ezt unalmasnak találja, az egy könnyed ESC-pel átléphet a parancsképernyőre, ahol a beütött parancsok azonnal aktiválódnak, tehát ki tudjuk próbálni a számunkra új utasításokat, és ahol láthatjuk az eredményeket is. Visszatérni innen szintén az ESC-pel lehet. A felső két sorban parancsokat és egyéb kacatokat (pl. sor/oszlop) láthatunk, erre később visszatérünk. Nos, vágjunk a közepibe á la in medias res stílusban, és pötyögjük be első programunkat.

Ha hibázunk, könnyen észrevehetjük, hiszen addig nem enged a basic tovább, míg ki nem javítjuk a hibát (Spectrumosok előnyben...). Lássuk a listát:

```
DEFFILL 1,2,8
REPEAT
  WHILE MOUSEK=1
    PBOX
MOUSEX,MOUSEY,MOUSEX+33,MOU-
SEY+33
  WEND
UNTIL MOUSEK=2
```

Nos, ha ez sikerült, fújja ki mindenki magát, túl van a nehezén, begépelte a programot. Most már csak el kéne indítani. Tényleg, azt hogy kell... kérdezném, de mivel én írom a cikket, én fogok válaszolni. Fent, a parancssorban található a Run felirat, melyre csak rá kell böknünk az egérrel, plusz egy click, de a Shift és az F10 gombok egyidejű lenyomásával is ugyanezt értük el. Bármikor leállíthatjuk a programunkat a Control, Shift és az Alternate gombok egyidejű lenyomásával. Akik még haboztak kipróbálni programjukat, tegyék meg ők is, mert nem fogok mindenkit megvárni...

Túl az első izgalmakon, lássuk mit tud a GFA.

A régi basic-ekben sorszámozni kellett, itt nem kell. Lássunk egy példát:

Régi:

```
10 GOTO 50
20 ....
30 ....
40 ....
50 PRINT "..."
```

Ez a program a 10-es sorból elugrott az 50-es sorba. Hogyan csináljuk mi ezt?

Egyszerűen:

```
GOTO ugri
```

...

...

ugri: PRINT "..."

Ez a program elugrik az ugri címkéhez. Tehát nekünk címkéket kell csak megadnunk, hová is kívánunk ugrani a programban.

Beszéljünk egy kicsit a GFA editoráról:

Itt láthatjuk az általunk elkövetett hibákat, itt írjuk a programunkat. Egy sorba csak egy parancsot üthetünk be, egy sor max. 255 karakter lehet. Számtalan ún. Shortcut key, tehát rövidítő gomb segít szerkesztéskor:

Balra nyíl	egy karakterrel balra megy a kurzor
Jobbra nyíl	egy karakterrel jobbra megy a kurzor
Fel nyíl	egy sort ugrik felfelé a kurzor
Le nyíl	egy sort ugrik le a kurzor
Insert	beszúr egy sort
ClrHome	felviszi a kurzort a bal felső sarokba
Ctrl ClrHome	felviszi a kurzort a programlista elejére
Help	ezzel a gombbal procedurákat 'nyithatunk', ill. 'zárhartunk'. Később majd több szó is lesz róla.

Numerikus billentyűzet:

Ctrl 4	kurzor balra
Ctrl 6	ugyanez jobbra
Ctrl 8	kurzor felfelé
Ctrl 2	kurzor lefelé
Ctrl 7	a program elejére ugrik
Ctrl 1	a program végére ugrik
Ctrl 9	egyet lapoz vissza
Ctrl 3	egyet lapoz előre
Ctrl 0	beszúr egy sort
Ctrl .	kitöröl egy sort
Delete	kitörli a kurzortól jobbra eső karaktert
Backspace	kitörli a kurzortól balra eső karaktert
Tab	nyolc karakterrel viszi arrébb a kurzort jobbra
Ctrl Tab	nyolc karakterrel viszi arrébb a kurzort balra
Return	a következő sor elejére viszi a kurzort
Enter	szintén ...
Escape	átlépés a parancsképernyőre

További parancsbillentyűk:

Ctrl Delete	a kurzorral megjelölt sor kitörlése
Ctrl U	megjelenteti a kitörölt sort a kurzor helyén
Ctrl Y	mint a Ctrl Delete
Ctrl N	üres sor beszúrása
Ctrl Q	meghívja a blokkmenüt (lásd: F4)
Ctrl B	megjelöli a blokk elejét
Ctrl K	megjelöli a blokk végét
Ctrl R	lapozás vissza
Ctrl C	lapozás előre
Ctrl E	szöveg kicserélése
Shift Ctrl E	szöveg keresése és kicserélése
Ctrl F	szöveg keresése
Ctrl left arrow	sor elejére viszi a kurzort
Ctrl right arrow	sor végére viszi a kurzort
Ctrl up arrow	lapozás vissza
Ctrl down arrow	lapozás előre
Ctrl Clr Home	kurzort a programlista elejére viszi
Ctrl P	mint a Delete
Ctrl O	kitörölt sor megjelenítése
Ctrl Z	kurzor ugratása a programlista végére
Ctrl G	az aktuális sor számának kicserélése
Ctrl n	ahol n= 0...6: megjegyez kurzorpozíciókat
Alt n	elviszi a kurzort az n. megjegyzett kurzorpozícióra
Alt 7	RUN parancs előtti poz.-ra viszi a kurzort
Alt 8	a program elejére
Alt 9	az utolsó keresett szóra
Alt 0	az utolsó kicserélt szóra

Na, ennyi mára legyen elegendő, legközelebb a parancssorral foglalkozunk, és elkezdjük átnézni az utasításkészletet. A türelmetlenebbek máris nekiláthatnak kísérletezni, megsúgom, a Quit menüponttal lehet kilépni, miután válaszolunk még egy kérdésre is, miszerint ki óhajtunk-e lépni.

Addig is, viszlát!!!

TOS közelben

Ebben a rovatban szeretnék a programozóknak segítséget nyújtani avval, hogy az Atari belső dolgairól informálom őket. Szakirodalomnak tudom ajánlani az Atari Profibuch-ot a SYBEX-től. Csekély 1000 oldalon mindent meg lehet benne találni, és létezik STe, TT, sőt Falcon030-as upgrade-je is. Most először szeretném kezdeni az Atari rendszerrutin-könyvtárával, melyet gyűjtőnéven TOS (Tramiel Operating System)-rutinoknak hívunk. Nos, ezeket három részre lehet osztani.

1. BIOS (Basic Input Output System)
2. XBIOS (Extended Input Output System)
3. GEMDOS (GEM Disc Operating System)

Az első kettő rutinkönyvtárban főleg csatornákat tudunk nyitogatni, csukogatni képernyőre, file-ra, printerre stb., és egyéb rendszerparamétereket tudunk beállítani (pl. a soros interface sebességét, a megszakításokat, stb.). A harmadik rutinkönyvtár már magasabb szintű, ezekre épül. Itten tudjuk az útvonalakat állítgatni, file-okat nyitni/zárni/keresni/tölteni/menteni, stb. A mostani részben a BIOS-t fogjuk kitárgyalni. A rutin sorszáma mellett ott lesz a megnevezése, ill. a paraméterei. Most nem térek ki a meghívásukra egyenként, mert ... csak ... na, de ... Az assemblyvel foglalkozóknak szólok, illik lementeni a bizonyos regisztereket a rutin meghívása előtt, kb. így:

```
movem.l d3-d7/a3-a6,-(a7)
; lementi d3-tól d7-ig, ill a3- tól a6-ig a regisztereket a stackbe...
trap    #13
; a BIOS meghívása...
movem.l (a7)+,d3-d7/a3-a6
; a regiszterek visszatöltése
```

A felsorolt paramétereket C-ben, és GFA-ban így kell megadni:
C: **(void) rutin(..., p3, p2, p1, p0)**
GFA: **(void vagy e=) BIOS(rut.sorszám, ... p3, p2, p1, p0)**
vagy
(void) rutinnév(... p3, p2, p1, p0)
assembly: **move.(b/w/l) p0,-(a7)**

```
move.(b/w/l) p1,-(a7)
...
trap #13
add.l #..,a7
```

A paraméter mérete: B - byte
W - word (2 byte)
L - longword (3 byte)
Az eredmény mérete: B/W/L szintén

Figyelem! GFA-nál a Longword-ös paraméter elé kell rakni egy "l:"-t ! Assemblyben a byte-os paramétereket is word-ösen kell lerakni a stack-be! Lássuk tehát a BIOS-t:

Az eredmény 'e'-vel lesz jelölve, assemblyben a D0 regiszterbe tér vissza. Ha az eredmény negatív, akkor baj van (néhány esetben, ha nulla).

Getmpb (BIOS 0) - megadja a memory parameter block kezdőcímét
p0 (L) - a paraméterblokk kezdőcíme

Bconstat (BIOS 1) - megadja a bemenet státuszát
p0 (W)) - egység
1=soros if
2=billentyüzet
3=MIDI port
e (L) - ha 0, akkor alkalmas a bemenet karakterek fogadására (-1 nem)

Bconin (BIOS 2) - karakter leolvasása eszközről
p0 (W) - egység
0=nyomtató
1=soros if
2=bill.
3=MIDI
e (B) - beolvasott karakter

Bconout (BIOS 3) - karakter kiküldése
p0 (B) - kiküldendő karakter
p1 (W) - egység
0=nyomt.
1=soros if
2=bill.
3=MIDI
4=IKBD (bill. processzor)
5=RAWCON
(bill., de terminálemuláció nélkül!)

Rwabs (BIOS 4) - logikai szektor írás/olvasás (lemez/winchester/ramdisk/..)
p0 (W) - egység (0=drive A, 1=drive B, 2= C partíció, 3=D ...)
p1 (W) - startszektor
p2 (W) - szektorszám
p3 (L) - cím, ahová töltődik/ahonnan mentődik
p4 (W) - rwflag (0=olvasás, 1=irás)
e (L) - 0=OK, negatív=hiba

Setexc (BIOS 5) - MOTOROLA 68000 megszakítás beállítások
p0 (L) - az új megszakításvektor kezdőcíme
p1 (W) - sorszáma (később, máshol ...)

Tikcal (BIOS 6) - visszaadja a rendszeridőt tömören
e (L) - idő milliszekundumokban

Getbpb (BIOS 7) - megadja a Bios Parameter Block kezdőcímét
p0 (W) - egység (0=A, 1=B, 2=C, 3=D ...)
e (L) - a paraméterblokk kezdőcíme

Bcostat (BIOS 8) - a kimenet státusza
p0 (W) - (0=printer ... a többit tudjátok)
e (L) - -1= o.k. kész a kiküldésre, 0=nem

Mediach (BIOS 9) - visszaadja az adott egység media-change státuszát, azaz pl. volt-e az A meghajtóban lemezcsere
p0 (W) - egység (0=A, 1=B stb.)
e (L) - 0: cserélve
1: lehet ..
2: nem volt cserélve

Drvmap (BIOS 10) - visszaadja a létező logikai meghajtók bitvektorát
e (L) - bitek: ....FEDCBA
bit=0 nem létezik
bit=1 létezik

Kbshift (BIOS 11) - visszaadja és/vagy beállítja a billentyűzet shift gombjainak státuszát
p0 (W) - -1 = nincs változtatás
bitvektor= beállítás
e (W) - bitvektor:
bit 0: jobb shift
bit 1: bal shift
bit 2: Control
bit 3: Alternate
bit 4: CapsLock
bit 5: ClrHome
Bit 6: Insert

Ennyi fért Móka Miki mókatárába, mára a viszontlátásra! Legközelebb az XBIOS-ról mesélek, pá!!



Üdvözlöm a MIDI rajongók lelkes táborát!

Ma meglepő módon nem a Cubase 2.0-ról fogok dalolni, hanem egy nagyszerű hangszínkezelő-szerkesztő programot mutatnék be, neve:



Néhányan biztosan ismerik, de bátorkodom, hogy szóljak néhány szót erről a - véleményem szerint - nagyszerű programról.

Ami a legfontosabb, a Roland D-szériájú szintetizátorokhoz készült (D-5, D-10, D-110, D-20, D-50 és D-550), s a különböző típusok közötti hangszín konvertáláshoz is hansználható. (Néhány nem D-sorozatú hangszert is támogat: MT-32, MT-200, E-10, E-20.) A nagyon kellemes, szép kivitelű program mind monochrom, mind színes monitoron is működik. Egy olyan hangszín szerkesztő ablakot készítettek bele, ahol az összes paraméter látható, illetve változtatható, természetesen grafikusan is. Mivel rengeteg paraméter megjelenítése szükséges egyidőben, a program írói egy nagyon elegáns gesztussal nem tettek bizonyos csoportokat más képernyőre, hanem egy gyors scroll (képgörgető) rutinnal látták el a szerkesztő ablakot. Ebben az ablakban az aktuális hangszín adatai megváltoztathatók akár a billentyűzetről, vagy - például a burkológörbék esetén - az egér segítségével rajzolhatunk is.

Itt van még egy érdekes megoldás; egy keverőgomb értékének változtatásakor:

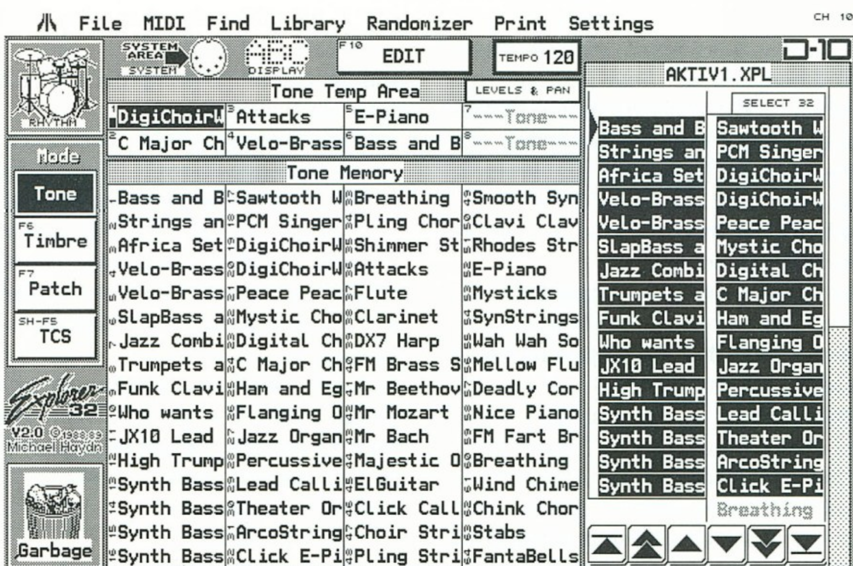
- ABS (abszolút) módban a gomb "megfogásakor" az érték az egér pozíciójának megfelelő mennyiségre vált, s onnan állítható tovább

- REL (relatív) módban nem áll be az ottani értékre, csupán az elmozdításnak megfelelően növekszik illetve csökken az érték

Ez a kettős változtatási lehetőség egyébként két különböző hangösszetevő görbéjének rajzolásánál is nagyon hasznos.

A program felkínálja az automatikus rendezés lehetőségét is akár betűrend, vagy akár hangszín karakterisztika alapján.

Az EXPLORER 32 nem csak hangszínek módosítására és rendezésére használható, hisz van benne dob-szett szerkesztő, ahol beállíthatjuk, hogy melyik billentyűn melyik dobhang, milyen hangerővel és milyen PAN-állásban szólaljon meg.



A program tartalmaz egy Randomizer (Véletlen-generáló) rutint, mellyel véletlenszerű hangok állíthatók elő. Ekkor első lépésként meg lehet határozni, hogy mely paraméterek legyenek véletlenszerűek, majd a rutin generál egy új - meghatározott részeiben véletlenszerű - hangszínt.

Más hangszínszerkesztő programokkal szemben az EXPLORER-nek igen nagy előnye, hogy a szinti hangtárját közvetlenül is képes elérni, tehát külön töltőutasítások nélkül, gyorsan hívja meg és írja be a hangszíneket s az egyéb paramétereket.

A szerkesztett - vagy az egyszerűen csak behívott - hangszereket kedvünkre pakolgathatjuk, sőt az e célra készített könyvtárablakban rendezhetjük is őket. Mivel a hangszerek a szinti memóriájából egyesével is beolvashatók, keverhetünk közéjük más szettből kiválasztott hangszereket is.

A System Area Editor ablakban a szinti alapbeállításai kontrollálhatók és változtathatók, úgyanúgy mint a TIMBRE-k és a PATCH-ek is.

Az elkészített komplett beállítások lemezen rögzíthetők olyan formában is, hogy a CREATOR és a NOTATOR nevű - bizonyára sokak által ismert - sequencer-programok felhasználhatják őket.

Egyszóval a program igen jól sikerült, kedvező tapasztalataimat akkor szereztem, mikor annak idején D-20-as szintim mellett volt szerencsém hosszútávú használatához...

Chris

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Rendhagyó módon mai cikkünk központi témája nem egy forráslista közlése, és annak elemzése, hanem egy problémakör elméleti megközelítése lesz.

Az Amiga számítógépek már népes családot alkotnak. Az 500-ast és az 1200-ast játékgépnek szánták, a nagyobbak multimédia-rendszerek oszlopos tagjának, valamint a vásárolható kiegészítőkkel felszerelve grafikus munkaállomásként használhatók. Nagyban eltér a gépek teljesítménye egymástól, de a felhasználók mindegyiktől a (hardver által korlátozott) maximumot várják. Ilyenkor természetesen a programozók feladata, hogy egyenként "kipréseljék" a gépekből a legtöbbet, mi adható (tchibo..).

A probléma kulcsa a programok rutinjainak optimalizálása. Optimalizálás alatt értjük azt a szoftver fejlesztést, mely végén a rutin futtatásának ideje lerövidül. A hardver fejlesztések eredményeként kettős teljesítménynövekedést sikerült elérni: az egyre fejlettebb processzorok az utasításokat gyorsabban hajtják végre (egyrészt kevesebb óraciklus szükséges egy utasítás végrehajtásához (a Motorola 68040-es esetében átlagosan 1 óraciklus), másrészt az órafrekvencia is növekedett (az 500-asban használt processzor 7.14 MHz-en, a 3000-esben és a 4000-esben a processzor 25 MHz-en ketyeg)), valamint a memória kezelése is gyorsult (a 16 bites adatbuszt felváltotta a 32 bites). Látható tehát, hogy a hardver nagy változáson ment keresztül.

Az előző számsorral a hardver fejlesztések irányát próbáltuk érzékeltetni. A szoftveres számára a lényeg: adott idő alatt minél több utasítás végrehajtása. Visszakanyarodva az optimalizáláshoz: lehetséges, hogy az eddigieknél jobb algoritmust sikerül kidolgoznunk, mely a rutin gyorsulásához vezet, vagy egyszerűen a kódot sikerül gyorsítanunk. Az első eset viszonylag egyszerű: új rutin írása az új algoritmus felhasználásával. A második esetben az utasítások célszerűbb felhasználását kell előtérbe helyezni. Egy triviális példa: a memória egy részét másoljuk:

1. elem kivétele első helyről
2. elem második helyre való behelyezése
3. első címmutató növelése
4. második címmutató növelése
5. feltételes elágazás: folytassuk-e?

A Motorla 68000-es processzorcsalád lehetőséget ad arra, hogy az előbbi "algoritmus" első négy elemét egy utasítással megvalósítsuk, tehát így célszerű megírni a rutinunkat.

Az 500-asnál az optimalizálás másik lehetősége az, hogy egyes utasítások más utasításra cserélésével - természetesen azonos műveleti eredmény mellett - lehetséges a rutin gyorsítása (természetesen, ha ismerjük az egyes utasítások végrehajtási idejét). Egy példa: osztás után előfordul, hogy csak az eredmény longword alsó wordjét akarjuk használni.

```
and.l   #$0000ffff,d0
```

Ezt a 68000-es 14 óraciklus alatt hajtja végre. A következő három uatsítás eredménye ugyanaz, mint az előbbié, csak (összesen) 12 óraciklus alatt hajtódik végre.

```
swap   d0
clr.w  d0
swap   d0
```

Itt tehát egy utasítást háromra felcserélve sikerült sebességnövekedést elérni. Más a helyzet a nagyobb processzoroknál (68030, de főleg a 68040). Itt, mivel az utasítások végrehajtásának átlagos ideje közelítőleg megegyezik (a 68040-es a legtöbb utasítást 1 óraciklus alatt végzi el), nem alkalmazható az előbbi módszer (az előbbi példánál maradva a sebességnövekedés helyett, közel háromszoros sebességesés lenne a végeredmény). Ekkor inkább több utasítást célszerű eggyé összevonni. Ebben segíthet az is, hogy a nagyobb processzorok utasításkészletét kibővítették (pl. move16).

Az 500-asnál gyakran alkalmazott módszer volt a konstanssal való szorzás, vagy osztás eredményeit táblázatba rakni. A nagyobb gépeknél ez teljesen felesleges, mivel a szorzást ugyanannyi idő alatt hajtják végre (vagy még gyorsabban), mint az adatok táblázatból való előráncigálását. Itt tehát az optimalizálás során a táblázat által elfoglalt memoriaméretet is visszakapjuk.

Tehát optimalizálásnál mindig az adott processzortípusnak megfelelően kell eljárni (pl: ha játékot írsz, akkor az előbbi, ha számításigényes felhasználói programot készítesz az utóbbi módszert alkalmazd). Nem árt, ha beszerzel egy táblázatot, mely az utasítások végrehajtási idejét tartalmazza.

A memóriakezelés gyorsulását is ki lehet használni. Legegyszerűbb példa erre, ha az éppen futó programot chipmem-ből a fastmem-be helyezzük, az jelentősen felgyorsul. Másik lehetőség a grafikus képernyőt sokat használó programrészek átírása: a grafikus képernyő számítását a fasmemben végezze el a rutin, majd a chipmembe csak az előző képkockához képest változott részeket másolja át (ez tulajdonképpen a "delta-crunch" elv "testre szabva"). Különösen fontos ez a chipmem-et jelentősen leterhelő nagy felbontású és több bitplane-es animációk lejátszásakor, ahol is real-time-ban kell megjeleníteni a képkockákat.

Az 500-as egyik csodafegyvere, a blitter, sajnos a nagyobb gépekkel szemben támasztott mércén a béka alatt ingadozik. Itt a blitter feladatokat célszerű a processzorral elvégeztetni, így jelentős lesz a sebességnövekedés (ez már az 1200-esen is észrevehető!). A legegyszerűbb funkciókat (terület másolás, törlés) könnyen helyettesíthetjük saját rutinnal. Memoriaterület másolásra a 68040-es processzornál alkalmazható a move16 utasítás, mely egyszerre 16 byte-nyi területet mozgat. Sajnos a memória sebessége nem alkalmas ennek az utasításnak a 100 %-os kiszolgálására, de reméljük, hogy a későbbiekben az adatok a move16-tal "repülnek át" a gyors hozzáférésű memóriarészeken.

A pontrajzolásra egy korábbi számban találhattatok instrukciókat. A vonalhúzás már kicsit nehezebb téma, de erre a következő számban közlünk egy jó megoldást.

Végezetül egy-két 68000-es utasításidő (csak úgy fejből):

```
clr.l    dx          (6)
moveq    #0,dx       (4)
move.l   dx,dy       (4)
add.l    dx,dy       (6)
move.w   d0,(a0)     (8)
```

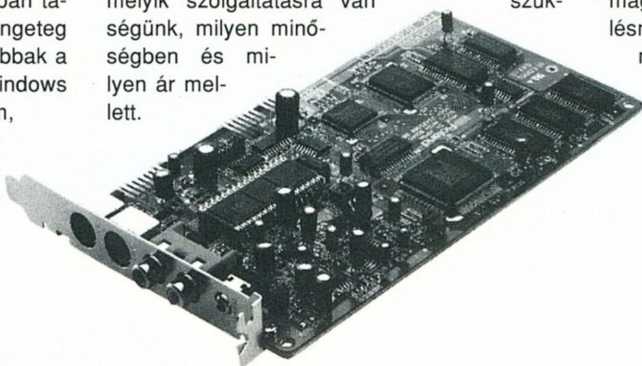
PC HW rovat

Hangkártya teszt 3. rész

Ahogyan a múlt számban ígértük, folytatjuk a legfontosabb Magyarországon kapható hangkártyák bemutatását. Ebben a számban a Sound Blaster 16ASP + WaveBlaster kombinációt és a Roland SCC1-t ismertetjük.

Sound Blaster 16ASP+ WaveBlaster

A Creative Labs új kártyája a mára standarddé vált SoundBlaster 2.0-tól indult fejlesztés legfrissebb eredménye. A kártyán található szintetizátor a Sound Blaster Pro sorozatból jól ismert Yamaha OPL3-as chip köré épül. Pozitívuma: a piacon lévő játék- és felhasználói-programok legtöbbje támogatja. Viszont az OPL3-as egy 20-csatornás, négy operátoros, sztereó FM-szintetizátor, hangminősége kb. a házi mini-szintetizátorok (pl. Casio) hangjáéval egyenértékű. Nyugat-Európában kezd ez a chip-set kifutni. Kezdik dömping-árakon nyomni az ezen alapuló hangkártyákat. (A Yamaha is kihozta, az új idők jegyében, OPL4 jelű hangchipjét, melyben a kompatibilitás megőrzése érdekében bennehagyott OPL3 mellé beépítettek egy 22-hangos Wave-Table szintetizátort. Az ezen alapuló kártyák megjelenése jövő év közepéig várható.) A kártyán található erősítő 4 Watt kimeneti teljesítményt biztosít. A digitalizáló rész tartalmazza a beharangozott újdonságokat. Az Analóg-Digitál, illetve a Digitál-analóg átalakítást a DAT-magnókban is felhasznált CODEC chip-set végzi, melynek jellemzői: 16-bit, 44.1 KHz, sztereó felvétel és lejátszás. Ismeri az AD-PCM formátumot így képes 2:1, 3:1, 4:1 arányú tömörítésre. A felvett anyagok minősége jó; multimédiás alkalmazásokhoz (némi digitalizált kísérőzene + szöveg) megfelelő, azonban zenei felhasználásra (Hard-disc recording) nemigen ajánlható. A kártya nevében olvasható ASP felirat, a hangkártyán található, a Creative Labs saját fejlesztésű szignál-processzorára utal. Ezzel a nagy mennyiségű jel gyors feldolgozása válik lehetővé (pl. szöveg-felismerés stb.). A kártya már kb. fél éve a piacon van, azonban a Voice Assist (szöveg-felismerő-) programon kívül más, ígért, a szignál-processzort kihasználó program nem érkezett. Így ez az előremutató hardver-újítás félkarú óriás. A Midi-interface MPU-401 UART és Sound Blaster kompatibilis, de a kábelek és a sequencer-program opcionális. A kártyán egy AT-buszos CD-ROM interface található Mitsumi drive-okhoz. A sztereó, digitális keverőt jelentősen továbbfejlesztették. A fontosabb jellemzői: 10 csatorna, hangerőszabályozás (2 decibelenként, 32 lépésben), szabályozható hangszín (2 decibelenként, 15 lépésben) és felvételi bemenet keverő. A csomagban található egy mikrofon is. A kártyához rengeteg szoftvert adnak, melyek közül a fontosabbak a következők: Creative Wavestudio: Windows alatt futtatható hangszerkesztő program, effektek felvételére, keverésére. Creative Soundo'le: ezzel az OLE technológiát felhasználó programmal 8 és 16 bites hangmintákat helyezhetünk el windows-os anyagainkban. Creative Talking Scheduler: beszélő határidőnapló, a program szóban figyelmezteti a felhasználót a megfelelő időben az általa beadott fontosabb eseményekre. HSC Interactive: komolyabb programozói ismeretek nélkül, ikonokból felépített folyamatábra segítségével készíthető vele multimédiás program. Monologue for Windows: segítségével beszéd kapcsolható bármely Windows felhasználáshoz, felolvastatható vele pl. egy levél, és így hatékonyabban kiszűrhetők a hibák. PC-Animate Plus: Hi-color animációs program, mely az ANI, TIFF, FLC és FLI formátumokat is ismeri, és gyorsan készíthetők vele egyszerűbb animációk. A Sound Blaster16 és 16ASP kártyákon található egy speciális bővítőhely plusz hangmodul számára. Ide helyezhető a WaveBlaster névre hallgató bővítőkártya. Ez egy 32 csatornás, 16 multitimbrális General-Midi kompatibilis szintetizátor-modul; szoftveresen MT-32 kompatibilissé tehető. Az E-MU cég E-MU Sound Engine nevű chip-készlete található rajta. (Ez igen korszerű; a már bemutatott Multisound kártyán is ezt használták fel igen jó eredménnyel.) Azonban egy Wave-table hangmodul hangminőségét maga a szintetizátor-chip mellett főleg a felhasznált minták minősége határozza meg. Míg a Multisound-on 4 Mb ROM-ban az E-MU proteus szintetizátor első 128 hangja található meg, addig a Wave-Blasteren ugyanennyi helyre bezsúfoltak 256 db hangmintát. Ezáltal kétszerannyi hangunk lett, külön-külön fele méretben és minőségben. Ki tudja, hogy jól jártunk-e. A dobozon reklámozott Proteus szintetizátort így minden esetre el is felejthetjük. A modul hangminősége így a vártnál jóval gyengébb lett. Ezt jól jellemzi, hogy a jó közepes Midi Blaster külső hangmodulnak is jobb a hangja. Játékokhoz tulajdonképpen megfelelne ez a hangminőség (pl. Privateer az első játék, mely már a Wave-Blastert direkt támogatja), azonban komolyabb zenélésre nemigen alkalmas ez a modul. A kártyához adják a lebutított Cakewalk Apprentice sequencer-programot. Ezen kártyák tudása igen jó, jóval átlagon felüli, azonban a csúcskártyákat inkább csak árban sikerült megközelíteni. A Blaster 16 ára 22.900 Ft + Áfa, Blaster 16ASP ára 27.900 Ft + Áfa és a Wave-Blaster ára 23.900 Ft + Áfa. Ha valaki megveszi a Blaster 16-t és a Wave-Blastert, így együtt már egy igen használható konfigurációja lesz játékokhoz, azonban összesen a kártya és a modul kb. 47-50.000 Ft + Áfá-ba kerül. Így a kártya a felső árkategóriájú kártyák közé kerül, itt pedig már több lehetőség nyílik a választásra, hogy melyik szolgáltatásra van szükségünk, milyen minőségben és milyen ár mellett.



Roland SCC1

A Roland cég hangkártyái közül ez az egyik legújabb. A hankártya-piacon lévő modellek közül ebben található az egyik legfrissebb technikájú szintetizátor-chip, az SC-55(Sound canvas), mely a Roland JV-30-as szintetizátorában is működik. Az SCC1-es 24 polifonikus, 16 multitimbrális GS, General Midi és MPC kompatibilis kártya. Ezáltal biztosan kompatibilis a Windows-os alkalmazásokkal. (A GS szabvány a General Midi bővítéseként született, felülről kompatibilis azzal; és élvezi az MPC szoftverek támogatását.) A kártya wave-table szintetizátoros technikán alapul; 317 hang található rajta, 9 dobkészlet és 1 hangeffekt-készlet. A minták igen jó minőségűek, ezt bizonyítja ha meghallgatjuk pl. a zongora vagy akusztikus gitár hangokat. A kártya képes Reverb és Chorus effektek létrehozására, mely bármely másik kártyához képest jelentős előnyhöz juttatja hangminőségben. Ezáltal a hangok sokkal élethűbbek lesznek. A kártya nagy előnye a beépített MPU-401 kompatibilis Midi-interface, mivel így a gépbe behelyezve, bármely MPU-401-t igénylő szoftverrel azonnal elindul. Az SCC1 128 olyan hangszínt képes kiadni, melyek segítségével emulálja az MT-32, CM32L, a LAPC-1, valamint a CM64 LA részének hangszínskáláját. Az emulációs szoftverrel az SCC-1 kompatibilis minden olyan játékkal, mely az MT-32 hangszínskáláját használja. Természetesen a játékkészítők sem hagyták figyelmen kívül a csúcs Roland kártyákat. A játékok zöme támogatja a Roland MT-32 kártyáját; az újabbak pedig már MPU-401-n keresztül General Midi-ként, sőt direkt Sound canvas szintetizátor-kártyaként támogatják. Mindhárom esetben, Sound Blasteres hangzáshoz szokott embereknek óriási élmény az ismert játék - kisérőzenéjét egészen új minőség-dimenzióban viszonthallani. Az SCC-1 referenciaként szolgál a PC-s szintetizátor-kártyák között mind hangminőségben, mind kompatibilitás terén. Csak azért nem állítható, hogy ez a legjobb PC-s hangkártya, mivel ezen nincsen digitalizáló modul, csak szintetizátor. A kártya külső modul változata a DTM7, melynek specialitása, hogy soros portra köthető, így nem igényel külön Midi-interface-t. Ebben az SCC-1-es első 128 hangja (General Midi hangkészlet) található meg. Ezenkívül adják hozzá a Band-in-a-Box és a Trax sequencer-programot. A kártyák ára: SCC-1 (szoftverrel és tartozékokkal) 58800 Ft+Áfa; SCC-1U (előző kártya tartozékok nélkül) 47.920 Ft + Áfa; DTM7/W 49.440 Ft + Áfa. Ezen kártyák ára tehát elég magas, azonban csúcsminőségű játékra, zenélésre, házi hangszerelési kísérletezésre és multimédia alkalmazásokhoz kiválóan alkalmasak és ajánlhatóak a Roland kártyák.

A kártyákat a Pixel Graphics Kft-től kaptuk tesztelésre.

Charlie

TERRA 2531
IDŐUTAZÓK

Te is beléphetsz az első multiplay levelezős játékba!
SCI-FI és Fantasy világ!

- Levélen keresztül játszható szerepjáték.
- 8 napos fordulók.
- Fordulatos kalandok, szabad cselekvési lehetőség.
- Interaktivitás a többi játékossal.
- Számítógép által kontrollált szabályos játékmenet.
- Konstruktív világmodell. - 160 000 mérföldnyi játékterep.
- Teljesen szabad karakter generálás.
- Több száz ismeretlen szörny.
- Jelenleg 40 tájtípus. Reálisan kivitelezett domborzat.
- 50 féle képesség, képzettség közül választhatsz.
- 40 oldalas kézikönyv és grafikákkal kisért játékmenet.

Csatlakozz Te is a már elindult kalandozókhoz !

CÍMÜNK : Terra 2531-Időutazók
1399. Budapest Pf. 701/606

CORNELIUS

Az AMIGA szerviz címe és telefonszáma megváltozott!

Amiga 500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez, PC-hez winchesterek:

2.5":	40 MB - 13.900,-	60 MB - 16.900,-
	80 MB - 21.900,-	120 MB - 23.900,-
3.5":	120 MB - 20.900,-	170 MB - 23.900,-
	210 MB - 24.900,-	250 MB - 27.900,- (Ft)

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással		+ 3.000,- Ft
A1200 4 MB 32 bites memóriabővítő RAM nélkül		11.900,- Ft
AT-BUS winchester controller A1200/A500/A500+-hoz (autoboot, FFs, speed: 400-800 kB/s		6.900,- Ft
1.76 MB nagykapacítású drive	külső:	14.900,- Ft
	belső:	12.900,- Ft
KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...		
A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal		4.500,- Ft
A500-on V2.x vagy V3.x ROM-mal		5.900,- Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szervize - beépítések garanciavesztés nélkül
Az árak az AFÁ-t és egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljeskörű javítása.

Regiusz Kornél · Nyitvatartási időben telefon: 127-9735
Budapest XX., Ösz u. 10. · Nyitva: H, K: 14-19 Sz, Cs, P: 9-14

AMIGA

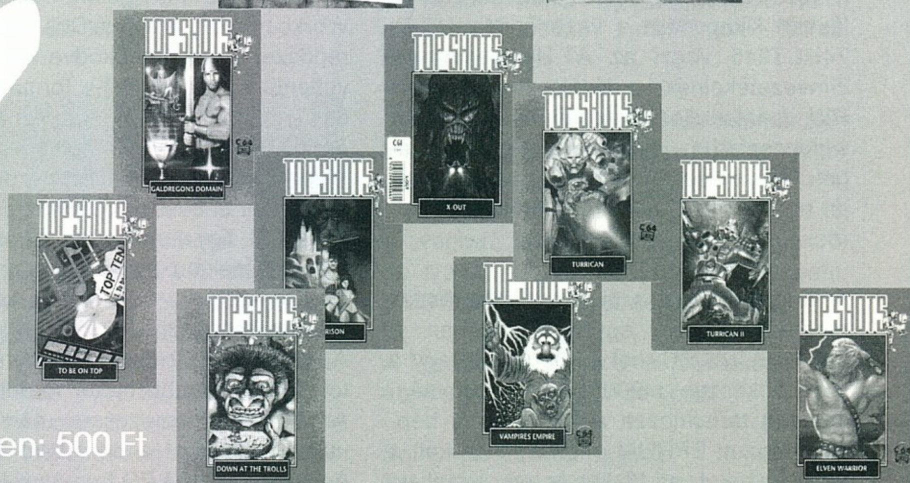
- Mega-lo-Mania
- Fuzzball
- Suspicious Cargo
- Wonderland
- Ultimate Ride
- Turn-it
- Psyborg



Az AMIGA programok ára egységesen: 825 Ft

C64

- Down at the Trolls
- Eleven warrior
- Galdregons Domain
- Garrison
- To Be On Top
- Turrican
- Turrican 2
- Vampires Empire
- X-Out



A C64 programok ára egységesen: 500 Ft

Ha bármelyik programot meg szeretnéd rendelni, akkor a GURU postacímén keresztül teheted meg (GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765). Ha utánvéttel rendeled meg a játékokat, akkor a fent leírt ár mellé postaköltséget számítunk fel! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák. Várjuk megrendelésedet!

Amiga AT-BUS Harddisk vezérlő

3. rész

Ezek ismeretében röviden térjünk rá a vezérlő működésére. RESET után az U6-os tároló kimenetei nincsenek engedélyezve, így az U7 2×8 bites összehasonlító trükkös módon az R1-R8 ellenállások által meghatározott $E8 értékkel hasonlítja össze a címbusz A23-A16 vonalait. Az UP1 PAL programja az $E80000-$E88000 címeken az U1 jelzésű EPROM-ot engedélyezi a 14-es kivezetésével az UP2 3. lábán át a 12. láb segítségével, erre annak idején a tisztelt "utángyátók" munkájának megnehezítése miatt volt szükség. Ugyanis az UP2-es csak akkor engedi olvasni az EPROM-ot, amikor még a kártya az $E80000 címen van. A $48/$4A címet az UP2 PAL dekódolja és engedélyezi, ezzel az U6 tároló CLK bemenetét aktivizálja, így az U6-os IC az U4-esen keresztül kapott 8 bites címet eltárolja. A cím tárolása után, ha az AS vezeték magas állapotba kerül, az UP2-es a Conf vezetéket alacsonyra húzza. Ezzel engedélyezi a következő esetlegesen a rendszerhez kapcsolt kártyát, és az U6 IC kimeneteit is. Így ezután már nem az ellenállások határozzák meg a kezdőcímet, hanem az U6-os kimenetei. Az U7-es az új értékkel (rendszerint $E9) hasonlítja össze a címvezetékeket.

A PAL programban használt nevek jelentéseit a jobbra elhelyezkedő táblázat tartalmazza.

A rajzon a JP1 kapcsolót jelöl, ami zárt állásban kikapcsolja a vezérlőt. Az U5-ös 74HCT245 végzi az AT-BUS - Amiga címvezetékeinek, a kiválasztó jelek, az RW vonalak illesztését. A P4 és a P3 a wincheszterhez szükséges tápfeszültségek kivezetései. A vezérlő program listáját nem közlöm, mert több mint 4000 soros,

A megépítéshez szükséges alkatrészek megrendelhetőek egységcsomagban a CORNELIUS EC.-nél 4.900 Ft-ért vagy a vezérő készen 6.900Ft-ért. Az egységcsomag tartalmazza a NYAK-ot, a beprogramozott EPROM-ot és a PAL-okat, a csatlakozókat, az IC-ket és egy installáló lemezt.

Regius Kornél

A PAL programban használt nevek jelentései:

ROMOUT	$0--$8000 címterületen engedélyezi az EPROM-ot
MYA	az U7 által összehasonlított cím és adat egyezik, azaz a kártyát címzi a CPU.
LDA	a 68000 CPU alsó 8 adat bitje érvényes.
RW	a 68000 CPU Read/Write vezetéke.
CONF	az auto-config rendszer ConfigOut vezetéke.
IOR,IOW	az AT-BUS írás-olvasás vonalai.
CS1,CS3	az AT-BUS alsó-felső regiszter készlet kiválasztói.
IREG	az AT-BUS felől jövő megszakítás engedélyezése
INTR	az illesztett AT-BUS megszakítás vonala.
INT2	az Amiga INT2-es megszakítás vezetéke. Az IREG azt engedélyezi, hogy ezt a vonalat az INTR vezérelje.
DD7	az illesztett adatbusz 7. bitje, az INTR vezeték állapotát adja az adatbuszra a +$A000- kezdödő címeken.
CINF	az előző kártya vagy az Amiga által adott CongigOut jel bemenete.
CINFL	a CINF tárolására.
LATCH	a $48/$4A cím dekódolója.
ROMLATCH	az EPROM elérését engedélyező vagy tiltó jel.
CONF	a mi kártyánk ConigOut jele.
CONFL	a ConfigOut késleltetésére.
COMPEN	az U7-es engedélyezi akkor, ha az adatbusz felső byte-ját olvassuk.
ROM	a valódi EPROM engedélyező.

Ebben a hónapban készült el az első sorozat hazai gyártmányú HD floppy drive. Nem olyan régen, mikor megjelentek a piacon a 2.0 verziószámú KickStart-tal szállított Amiga 500+-osok, hamar elterjedt a hír, hogy ez a rendszer már képes kezelni olyan drive-okat, amik High Desinty lemezzel kétszer több adatot tudnak tárolni. Azóta a megjelent frisebb kiadású Workbench-ek a CrossDos-nak nevezett rendszerrel együttműködve képesek közvetlenül kezelni a PC-s formátumú 3.5"-os lemezeket elég megbízhatóan. Az Amiga hardvere 250 kbit/s szabványos sebességgel kezeli a floppy drive-ot, ez az átviteli sebesség a lemezforgatás sebességét figyelembevéve 11 darab 512 byte-os szektort ad tárolási kapacitásnak track-enként. Ez 80 track és két fej esetén eredményezi a 880 kbyte kapacitást. A HD-s drive 22 darab 512 byte-os szektort ír fel, lassabb motor fordulat mellett. Az Amiga a lemezcsere után automatikussan ellenőrzi a bent levő lemezt, ez érvényes az IBM PC formátumú lemezekre is, ennek megfelelően állítja be a lemez forgási sebességét.

A HD drive paraméterei: 80 cylinder, 2 fej, kétsebességű motor, max: 22 sektor. A valóságosan tárolható adatmennyiség formázás után HD diskkel:
Old file system: 1714832 byte, 3518 block, 488 byte sektoronként.
Fast File System: 1799168 byte, 3518 block, 512 byte sektoronként.
Az adatátviteli sebesség olvasásánál SysInfo V3.18-cal mérve DD és HD lemezeknél is kb. 22.000 byte/sec.
Nagyon jól használható archíválásra is, több back-up program is képes kezelni az 1.76 MB-os lemezeket, ilyen pl. a THI-Backup. A drive-ot ellátták csatlakozóval, további floppy drive-ok rácsatlakoztatásához, így három külső egységet is lehet rádugni az Amigára, és mivel csak az 5V-os tápfeszültséget terheli, nem okoz gondot a tápfeszültségnek egy beépített 3.5"-os winchester sem.

Készül külső és belső kivitelben is, megvásárolható az ACOMP boltjaiban, valamint Cornéliusnál.

Regius Kornél

HÍREK

Montage24
Az új csodafeliratozó

Az InnoVision Technology neve nem ismeretlen a videostúdiók és az Amiga felhasználók előtt. Előző feliratozó programjuk, a Broadcast Titler sok stúdió életét segíti ma is. Nos a Montage mindazt tudja mint a Broadcast Titler, sőt...
A program több 24 bites kártyát támogat, mint az OpalVision, Impact Vision 24, de az AA Chip-seten is (A1200, A4000) kiválóan működik. A legnagyobb újítás a programban a vektor - szabadon méretezhető - betűk használata. A betűméretet egyszerűen - a feliratot megragadva és átméretezve - állíthatjuk be. Az anti-aliasing-ot (kontúr elmosás) is jelentősen javították. A szövegeknek különböző új tulajdonságokat adhatunk, mint térbeli kiemelés (Embossing), színátmenetek, részben átlátszó feliratok. Szintén újdonság a 24 bites háttérképek kezelése; betölthetünk előzőleg megrajzolt képeket, de a program képes előállítani 24 bites színátmeneteket, háttérmintákat, ezeket akár ki is menthetjük HAM8 vagy 24 bites formátumban.
Az alapváltozat 8 vektor betűkészletet tartalmaz, és további tízzel együtt az ára 748 DM.
Német forgalmazó:
HS&Y
Classen-Kappelmann Str. 24.
5000 Köln 41
Tel.: 0221/404078
Tel.: 0221/402365

Photo CD
Immár Amigán is!

A Kodak cég Photo CD szabványú CD-ROM lemezeinek elolvasásához szükséges engedélyek végre megérkeztek a Commodore-hoz. Sajnos egy kicsit későn (talán nem véletlenül), így az Amiga CD^{32} ROM-jába már nem kerülhettek bele a Photo CD-ken található képek megjelenítéséhez szükséges rutinok. Ezt igyekszik pótolni többek között az Eureka nevű holland cég is a Photo CD^{32} nevű programjukkal. A CD^{32} a képeket HAM8-ban jeleníti meg, valamint a képek nagyítása, elmentése is lehetséges IFF formátumban.

Eureka Computer Services
Kapittellaan 124 6229 VR Maastricht,
Niederlande
Tel.: (00 31) 43613742
Fax: (00 31) 43619077

Toccata
32 csatorna, 16 bit!

A német MacroSystem az egyik legaktívabb hardverfejlesztő céggé nőtte ki magát Amigán. A Retina grafikus kártya sikere után, most az Amiga hangjának továbbfejlesztését vették célba. A Toccata nevű kártyájuk 16 bites, 48 kHz-es sztereo hangdigitalizálásra képes, valamint egyszerre 32 darab 16 bites hangcsatornán hangokat visszajátszani. Az A2000/3000/4000-esbe illeszkedő kártyával lehetőség van a direkt merevlemezre digitalizálásra, ill. onnan hangok visszajátszásra is. 3 sztereo hangbemenet, egy sztereo mikrofonbemenet és egy sztereo hangkimenet található a kártyán.
A működtető szoftver a Samplitude 16 bites változata. A fejlesztő kedvű vásárlók a kártya minden szolgáltatását elérhetik a toccata.library-n keresztül, amelyhez részletes dokumentáció, valamint példaprogramok is tartoznak.

A kártya ára: 598 DM

Retina Encoder
Retina és a Video!

Jó hír a Retina tulajdonosoknak: a kártya képét ezentúl akár videóra is lehet rögzíteni. A Retina Encoder S-VHS kimenete jó minőségű képet szolgáltat, a Composite pedig a kontrollmonitor számára ad jelet. Létezik PAL, ill. NTSC változat is, ennek típusát megrendeléskor jelezni kell a cégnek. Az Encoder-en található VGA csatlakozóra minden további nélkül rákötgetjük a multisync monitorokat. A bővítés egy csatlakozóval elfoglalja az egyik Joystick portot: a működéshez szükséges tápfeszültséget onnan kapja (opcionális a külön tápegység).

Macro System Computer GmbH
Friedrich-Ebert-Straße 85
58454 Witten
Tel.: 02302/80391
Fax: 02302/80884

TypeSmith 2.0
A fontkovács

Az amerikai Soft-Logic Inc. nem kisebb (és nem nagyobb) célt tűzött ki maga elé, mint hogy első lesz az Amigás DTP programok készítői között. Ennek jegyében mutatták be egyedülálló vektor betűkészlet szerkesztő programjuk, a TypeSmith új változatát, a 2.0-át. Az 1.0-áshoz képest a fő újdonságokról;

· Bittérképes képernyőfontok kezelése. Ez lehetővé teszi a TypeSmith-szel készített betűkészletek gyors kezelését a DTP programokban (Pagestream).

· "Hinting". Ez nem más, mint a betűk képének optimalizálása kisfelbontású nyomtatáshoz. Ezek a betűkészletek jól néznek ki egy közönséges 300 DPI-s lézernyomtatón is. A TypeSmith 2.0 beolvassa a más programok által készített betűkészletekben elhelyezkedő "hinting" információkat is, és elmentésnél is figyelembe veszi azokat különböző formátumok közötti konvertálásnál.

· Bittérképes grafikák és karakterkészletek automatikus átalakítása vektor formátumra (tracing).

A program továbbra is Postscript type 1 és type 3, Agfa Intellifont, Pagestream DMS formátumokat támogat.

A TypeSmith 2.0 ára $199.95, az upgrade ára 1.0-ról 2.0-ra $50-ba kerül.

Soft Logic Publishing Inc.
Tel.: (314) 894-8608

Marinov 'Gaborca' Gábor

A Rendszerbarát

Az előző havi kis kitérő után újabb témakörrel folytatjuk programozási sorozatunkat.



Az eddig megjelent részekben ügyesen kikerültük a közvetlenül a hardware-rel összefüggésben levő teendőket. Ez sajnos nem mindig lehetséges, ezért ismerkedjünk meg azzal, hogyan lehet a gép hardware-ének egyes részeit, ún. rendszerbarát módon programozni. Az ismerkedést kezdjük a 8520 CIA áramkörökkel, melyek közvetlen programozásával lehetőségünk nyílik nagyon rövid időzítésekre (lényegesen rövidebbekre is mint a timer.device-on keresztül).

Az 1.3-as rendszerig a timerek kiosztása kötött volt: pl. a program feltételezhette, hogy az adott timer foglalt, vagy szabad. Ez a OS 2.0-tól kezdve megváltozott. A operációs rendszer rutinjai, bármely timerrel működőképesek, azaz ha az adott timer foglalt, megpróbálnak egy szabadot keresni. Ennek több következménye van: a programoknak nagyobb esélyük van, hogy megkapják az általuk elsődlegesen lefoglalni kívánt timert. A másik, hogy a CIA regiszterekben lévő értékek jelentősen eltérhetnek, azaz a programnak az összes általa használt regiszttert inicializálnia kell.

A gépben két timer van. Az egyik a CIAA nevű INT2, a CIAB nevű INT6 szintű megszakításokat képes okozni. A rendszer saját maga is használja az INT6 megszakítási szintet, ezért az erre felfűzött rutinnak tovább kell adnia a megszakítás feldolgozását, ha az nem neki szólt.

Ha szükség van hardware szinten a CIA timerek kezelésére, akkor először a cia.resource *AddICRVector()* rutinjával kell lefoglalni a timert.

AddICRVector - megszakítás-kezelő rutin kapcsolása egy CIA bithez

interrupt = **AddICRVector**(Resource, *iCRBit*, *interrupt*)
D0 A6 D0 A1

struct Interrupt *AddICRVector(struct Library *, WORD, struct Interrupt *);

E rutin segítségével a megszakítás-kezelő programrész a CIA ICR regiszterének egy bitjéhez rendelhető. Ha a bit már más rutinhoz rendelt, akkor a függvény meghívása sikertelen lesz, és a visszatérési érték arra a megszakítás-kezelő rutin címét tartalmazó *struct Interrupt* struktúrára fog mutatni. Sikeres hívás esetén a visszatérési érték NULL.

A függvény meghívása engedélyezi az adott CIA ICR bithez tartozó megszakítást is.

iCRBit: a bit száma 0 és 4 között.
interrupt: a megszakítás-kezelő rutinunkhoz tartozó struct interrupt-ra mutató pointer.

Megszakítás közvetlenül a függvény meghívása után is keletkezhet!

RemICRVector - megszakítás-kezelő rutin eltávolítása

RemICRVector(*Resource*, *iCRBit*, *interrupt*)
A6 D0 A1

void RemICRVector(struct Library *, WORD, struct Interrupt *);

A CIA megszakítás-vezérlőregiszterének adott bitjéhez rendelt megszakításkezelő rutin eltávolítása. Az eltávolítás egyúttal letiltja az adott bithez tartozó megszakítást is.

iCRBit: a bit száma 0 és 4 között.
interrupt: a megszakítás-kezelő rutinunkhoz tartozó struct interrupt-ra mutató pointer.

SetICR - ICR megszakítások okozás, törlése és kipróbálása

oldMask = **SetICR**(*Resource*, *mask*)
D0 A6 D0

WORD SetICR(struct Library *, WORD);

A függvény lehetőséget ad a 8520-as CIA megszakítás-vezérlőregiszterek beállítására. A vezérlőregiszter közvetlen olvasása törli a regisztert, mely megszakítások elvesztését eredményezheti.

mask: a beállítani kívánt megszakításbitet adja meg. Ha a 7. bit 0, akkor a mask többi bitje a törlendő bitet adják meg. Ha a 7. bit 1, akkor a bit 1-re állításra kerül. A bit pozíciók jelentése a későbbiekben kerül ismertetésre.
oldmask: a megszakítás-vezérlőregiszter előző állapota. Az aktuális állapot lekérdezése (változtatás nélkül) függvény a mask paraméterének null értékkel történő meghívásával lehetséges.

AbleICR - ICR megszakítások engedélyezése és tiltása

oldMask = **AbleICR**(*Resource*, *mask*)
D0 A6 D0

WORD AbleICR(struct Library *, WORD);

A függvény lehetőséget ad a 8520-as CIA megszakítások engedélyezésére és tiltására.

mask: a beállítani kívánt megszakításbitet adja meg. Ha a 7. bit 0, akkor a mask többi 1 értékű bitje a tiltandó megszakítások bitjeit adják meg. A 0 értékű bitek helyén álló megszakítások állapota nem változik. Ha a 7. bit 1, akkor az 1 értékű bitek az engedélyezendő megszakításokat adják meg. A 0 értékű bitek helyén álló megszakítások állapota változatlan marad. A bit pozíciók jelentése a későbbiekben kerül ismertetésre.
oldmask: a megszakítás-vezérlőregiszter előző állapota. Az aktuális állapot lekérdezése (változtatás nélkül) a függvény mask paraméterének null értékkel történő meghívásával lehetséges.

A CIA regiszterei a következők:

Regiszter lista:

RS3	RS2	RS1	RS0	#(hex)	NAME	MEANING
0	0	0	0	0	pra	Peripheral data register A
0	0	0	1	1	prb	Peripheral data register B
0	0	1	0	2	ddra	Data direction register A
0	0	1	1	3	ddrb	Data direction register B
0	1	0	0	4	talo	Timer A low register
0	1	0	1	5	tahi	Timer A high register
0	1	1	0	6	tblo	Timer B low register
0	1	1	1	7	tbhi	Timer B high register
1	0	0	0	8	todlow	Event LSB
1	0	0	1	9	todmid	Event 8-15
1	0	1	0	A	todhi	Event MSB
1	0	1	1	B		No connect
1	1	0	0	C	sdr	Serial data register
1	1	0	1	D	icr	Interrupt control register
1	1	1	0	E	cra	Control register A
1	1	1	1	F	crb	Control register B

A megszakítás-vezérlőregiszter bit kiosztása (olvasás):

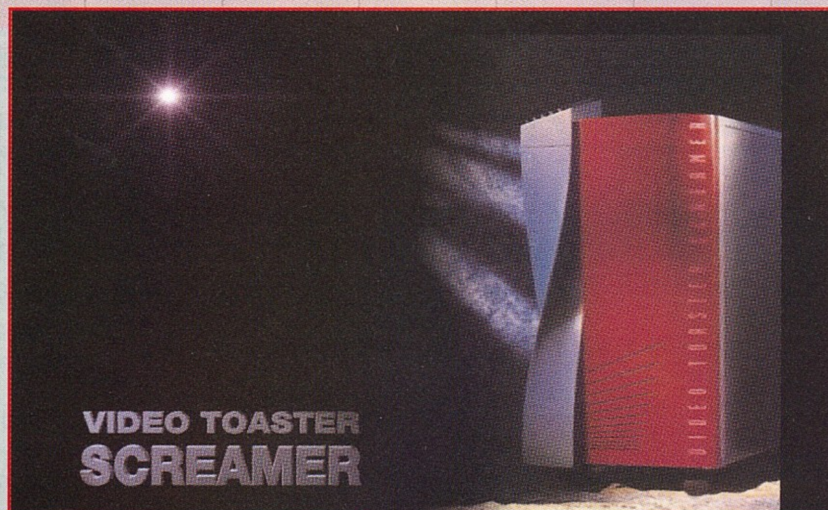
REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
D	ICR	IR	0	0	FLG	SP	ALRM	TB	TA

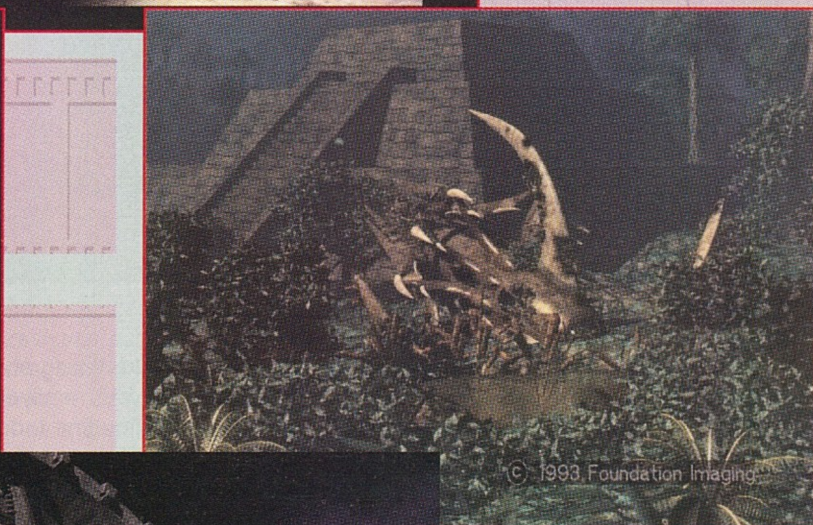
A megszakítás-vezérlőregiszter bit kiosztása (írás):

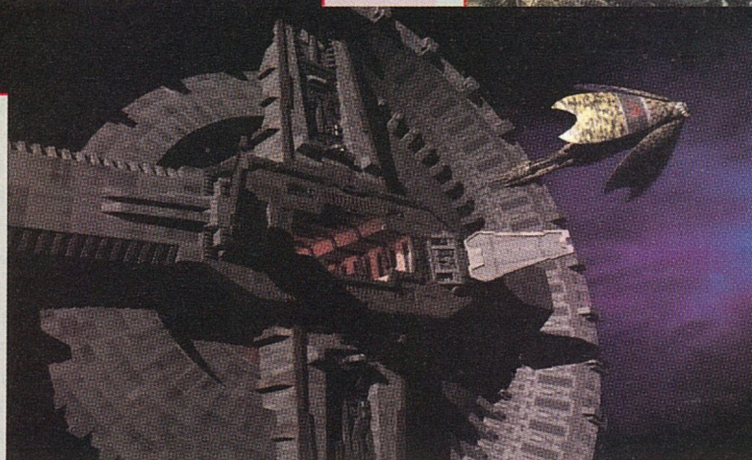
REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
D	ICR	S/C	x	x	FLG	SP	ALRM	TB	TA

Legközelebb a CIA programozásával kapcsolatos ismeretek közlésével a folytatjuk sorozatunkat.

(JOCO)





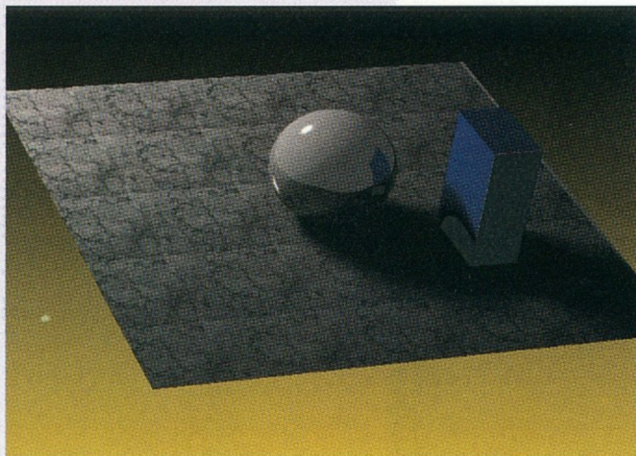
Ezen az oldalon egy új őrületről számolunk be, amely a tengerentúlon dúl a 3D kedvelők körében. Az előző GURU hírei között már olvashattatok róla, de most végre itt van a fényképe is: ez a Video Screamer. A Video Toaster kártyához egy méretes 'doboz', amely 4 darab 150 MHz-es MIPS R4400-as RISC processzort tartalmaz. A 'doboz'-t kizárólag a Video Toaster rendszer LightWave nevű 3D-s modellező és animációs programjának felgyorsítására szolgál. A gyártó NewTEK szerint ez a gyorsulás nem kevesebb mint 40-szeres egy 25 MHz-es Amiga 4000/040-eshez képest. Ez azt jelenti, hogy egy kép, amelyet egy 4000-es egy órán keresztül számol, a Screamer-rel felszerelve mindössze másfél percig tart. A LightWave-ről pedig illik tudni, hogy egy alap 4000-esen a leképzés ideje bizony percekben mérhető...

Az oldalon látható képek a Video Screamer egy prototípusának felhasználásával készültek, a Foundation Imaging Inc.-nél, akik Amigára és a Video Toaster-re alapozták vállakozásukat. Az űrhajó nem más, mint a Babylon 5-ös űrállomás, amely 200000 polygonból áll. A tenger alatti kép a Seaquest című Spielberg TV sorozatból való. A kép a piramissal pedig az októberi Computer Graphics World magazin címlapjának egy része, amelynek elkészítésében szintén a Screamer segédkezett.

Marinov 'Gaborca' Gábor

2. rész REAL 3D

Az előző számban megismerkedhettünk a Real 3D v.2 erejével. A személyi számítógépeknél mindezidáig szokatlanul összetett szolgáltatásaival váratlanul csapott le a 3D-vel foglalkozók táborára. A Real képességei vitán felül páratlanok - a kérdés már csak az, hogy ezeket hogyan használhatjuk ki.



A Real v.2 működése merőben eltér a hagyományos 3D-s programokétól - egy ma oly divatos fogalom, az objektum orientáltság köré épül. Az objektum fogalma itt általánosabb mint a 3D-s programoknál: a test alakján, felületi tulajdonságain kívül magában foglalja a fizikai tulajdonságokat, és az animációs mozgásokat is - de erről bővebben majd később.

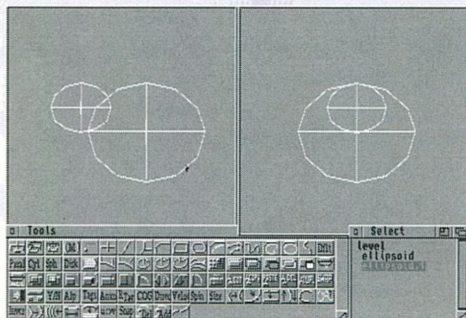
Az első bemonyomásokat az ember a felhasználói felülettel kapcsolatban szerzi - ez is mint minden más, meglepő a Real 3D-ben. A program tetszőleges számú és típusú képernyőt, ezeken tetszőleges számú ablakot kezel. Az ablakokból is többféle van: **Select** típusú, ezekben láthatjuk az objektum hierarchiát; **View** típusú, ezekben látjuk az objektumok képét, ill. itt szerkeszthetjük őket; **Tool** típusú, a különböző eszközök ikonjai foglalnak itt helyet. Jellemző, hogy a képernyők akár nagyfelbontású, HAM8-as módban is megnyithatók - ezekben a végleges minőséghez hasonló részletességgel láthatjuk a színtér képét; ha gyors szerkesztőképernyőre van szükség, akkor megnyithatunk egy 640×512-es vagy 1280×512-es 4 színű képet, vagy akár mindezeket együtt. A View ablak alapvetően párhuzamos vagy perspektívikus vetítésű lehet, valamint a rendelkezésre álló összes leképzési módban nézhetjük az ablak tartalmát, az egyszerű drótvázas megjelenítéstől a legjobb Raytracing-ig. Ezeket a beállításokat természetesen el is menthetjük.

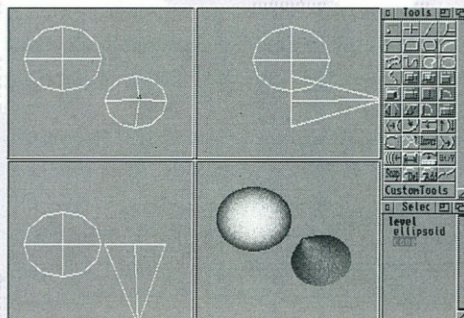
Így a Real gyakorlatilag olyan arcot mutat a felhasználó felé, amilyet az megkíván tőle - az öreg Imagine tudor gyorsan átalakíthatja a nagyöreg mintájára az ablakok méretét és helyzetét (de még ezt sem kell megtennie, ugyanis az Imagine-t mintázó felépítést adják a programhoz), vagy akár a Caligari-hoz hasonló egynézetű perspektívikus szerkesztőképernyőt is létrehozhat. Ez a szabadság először nagyon furcsa - meg kell tanulni élni ezekkel a lehetőségekkel, az adott feladathoz kialakítani a felhasználói felületet - de ha egyszer megszokjuk, akkor nagyon kényelmes.

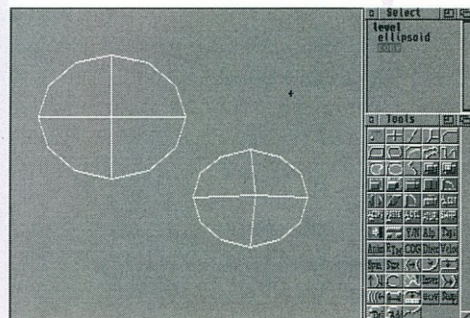
Meghatározhatjuk, hogy milyen műveletcsoportok ikonjai kerüljenek egy Tools ablakba. Akár az összes műveletet belezsúfolhatjuk egyetlen ablakba, de célszerű szétválasztani őket. Ha saját magunk definiálunk műveleteket, ezek nevei kerülnek az ablakba.

Most elérkeztünk a Select ablak felépítéséhez, amelyet ha megértünk, akkor átlátjuk azt is, hogyan működik a Real 3D. Mint már a cikk elején említettem, ebben láthatjuk a színtér objektum hierarchiáját. Egy objektumnak van térbeli kiterjedése (alakja), fizikai tulajdonságait (pl. súly, kezdősebesség), amelyet az ún. TAG rendszerrel rendelhetünk egy testhez, valamint a hozzá kapcsolódó animációs metódusok, amelyekről az előző számban már volt szó. A TAG rendszer nem más, mint négykarakteres azonosítók és mögötte álló számok sorozata - pl. az 'FMAS 10' TAG a test tömegét 10 kg-ban definiálja, a 'VVEL 1.0 0.0 1.2' a test kezdő gyorsulását adja meg a három (x,y,z) tengelyre lebontva. Rengeteg ilyen TAG típus van amely előre definiált, ezek a különböző animációs metódusok hatását módosítják.

A testek felületi tulajdonságai is látható részei az objektumhierarchiának. A View ablakban szaggatott vonallal jelenik meg, és ugyanúgy mozgathatjuk, animálhatjuk





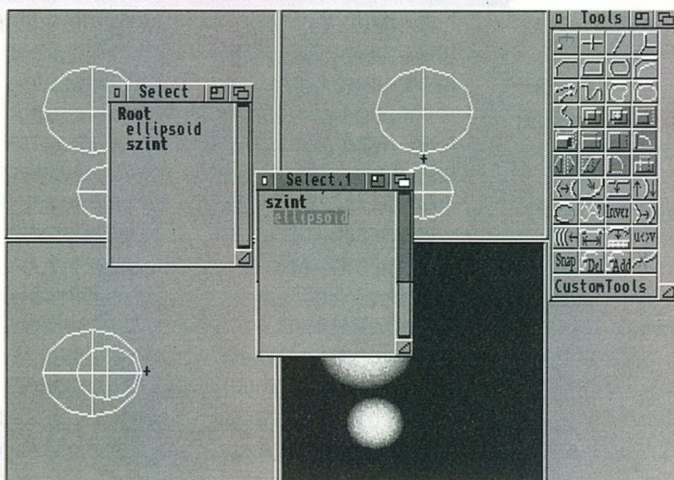


version2

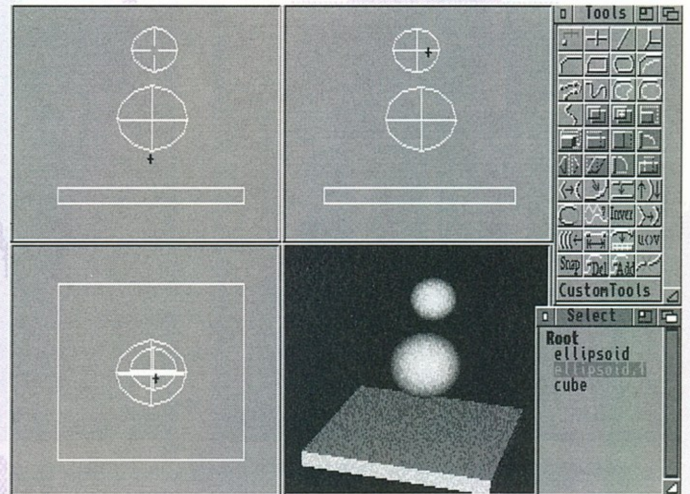
mint magát a testet. Létrehozásakor meg kell adnunk, hogy a jellemzők milyen módon kerüljenek rá a testre (síkvetítés, hengerszerű vetítés, gömbszerű vetítés - vagy általunk definiált 'spline' vetítés).

Az objektumhierarchia a Real 3D-ben szintek segítségével épül fel. A Select ablakban a kövér betűvel szedett nevek jelölik őket: ezekre kattintva feltárul tartalmuk, amelyekben objektumok, ill. újabb szintek lehetnek. Ez egy faszerkezetet reprezentál, amelyet a View menü Render pontjának Render Hierarchy almenüpontjának kiválasztásával grafikusan is megszemlélhetünk. Ha valakinek ezek kínaiul hangzanak, akkor egyszerűbb ha az egészet úgy képzeli el, mint a könyvtárszerkezetet egy mágneslemezen. Vannak fájlok - ezek az objektumok, és könyvtárak - ezek pedig a szintek.

Az egy szinten lévő objektumokra az azon a szinten, ill. a felsőbb szinteken lévő metódusok hatnak. Ha pl. egy szinten van három henger alakú tárgy + egy mozgató metódus, akkor mind a három henger el fog mozdulni. Ha azt akarjuk, hogy az egyik henger még forogjon is, akkor egy újabb szintet kell nyitni az előzőből (ez a hierarchiában 'alatta' fog elhelyezkedni), oda áttenni az egyik hengert, és ott létrehozni egy forgató metódust. Ez a henger mozogni is fog (mert a 'felette' lévő szinten van egy mozgató), valamint forogni is, mert a saját szintjén helyezkedik el a forgató. Új szintet a Create menü Structure pontjának Level almenüpontjával hozhatunk létre.



Ha valaki az eddigiekből nem sokat értett, vigasztalódjék azzal, hogy nincsen egyedül. A Real 3D-t programozók írták nem programozóknak, de - nem is olyan embereknek akiktől távol áll a programozás. A Real-lel matematikusok, villamosmérnökök jól elboldogulnak - grafikusok, regényírók viszont készüljenek fel a hosszú és fáradtságos betanulási szakaszra.



Mindezek után lássunk egy példát, amelyben két gömb egymással és a talajjal ütközik, összevissza pattog. A bátrabbak ez alapján megpróbálhatják ugyanezt előállítani, de ne keseredjenek el ha elsőre nem sikerül - ez a Real-ben nem szokatlan. Csak a kiindulási feltételeket kell megadnunk, a program automatikusan számolja a mozgásokat a test tulajdonságai és a metódusok alapján.

"Kis Ütköző Blues"

1. Hozzunk létre két gömböt és egy hasábot, amelyek a képhez látható módon helyezkednek el.

2. Definiáljunk egy gyorsulás vektort az első gömb számára, amely majd előidézi az ütközéseket (tehát a többi gömb irányába mutasson; Modify menü Properties pont Velocity almenüpont - ez létrehoz egy VVEL TAG-et).

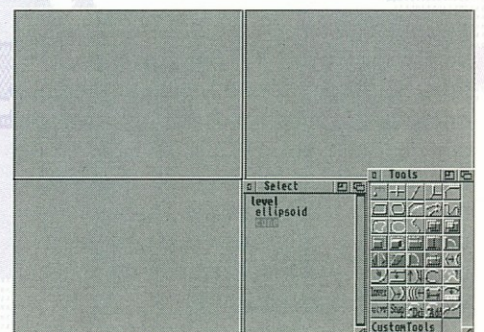
3. Adjuk meg a gömbök tömegét az 'FMAS 500', ill. 'FMAS 100' TAG-ek segítségével, (tárgyat jelöljük le, majd a T billentyű). A hasáb tömege legyen lényegesen nagyobb - 'FMAS 1000000', így az ütközéskor nem mozdul el.

4. Hozzunk létre egy "INT. COLLISION", majd egy "PROCESSOR" metódust, a Create menü Structure menüpontjának Method alpontjával.

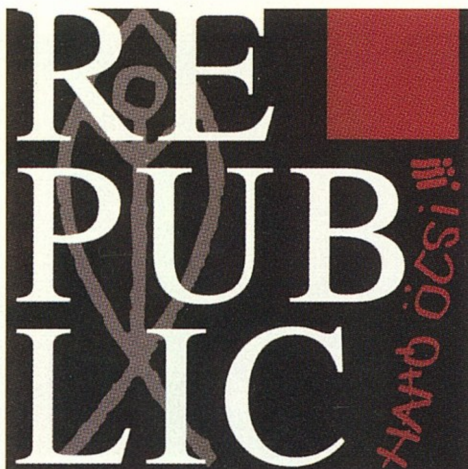
5. A Project menü Windows pontjának Animation alpontjával hívjuk elő az animációs panelt. Állítsuk a Real-t lejátszásra és szemléljük művünket a képernyőn.

Persze a Real 3D v.2 megértéséhez, kezelésének magas szintű elsajátításához hosszú hónapokra van szükség. Remélem ez a két cikk segített megbarátkozni a Real-lel, kedvet csinált a programhoz. Még valami: Real v.2 egészen egyszerűen megérthetetlen a kézikönyv nélkül, arról nem is beszélve, hogy 1000 DM-es ára - tudásához képest - hihetetlenül alacsony. Tehát minden 3D amatőrnek és profinak ajánlom a programot, azoknak akik igazi Ray-tracert szeretnének fantasztikus animációs lehetőségekkel.

Marinov 'Gaborca' Gábor



Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



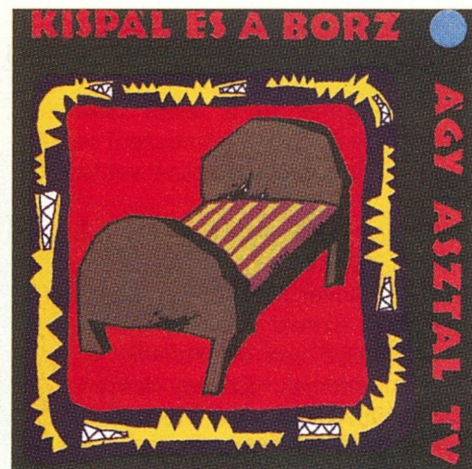
Republic - Hahó öcsi!!!

A fentebb olvasható eléggé primitív cím ellenére a legújabb Republic lemez továbbra is a csapattól elvárható színvonalat hozza. Egyébként a cím szerintem úgy születhetett, hogy már senki sem tudott kitalálni semmi elfogadhatót, mire valaki poénból benyögte a mostani címet, amit végül is elfogadtak, a javaslat tevőjének legnagyobb meglepetésére, hiszen ezt ő sem gondolta komolyan. Node sebaj, az új lemez máris a kritikák kereszttüzébe került, miután elég sokan úgy érezték, hogy ők végül is nem ezt várták. Ők valahogy úgy gondolták, hogy majd minden megy a régi kerékvágásban, amíg a világ világ. Legőszintébb megdöbbenésükre ez nem igazán így van, és az új lemez egy újabb stílust hozott magával. Persze ez is csak megítélés, valamint nézőpont kérdése, ugyanis a nagy magyar tévében egy alkalommal teljes tizenöt percen át faggatták szegény Cipőt, a zenekar énekesét, valamint szövegíróját, hogy mégis miért ír olyanokat, hogy "Nagy szarban van a paraszt"? Elnézést azoktól, akiknek esetleg a kifinomult ízlését megbántottam volna, de ez szó szerint így hangzott el. Miután a riportert nem lehetett meggyőzni arról, hogy végül is mindenkinek saját joga, hogy mit ír dalszöveg gyanánt, leadták a szám videóját, amelyben ez az ominózus szöveg szerepelt, az esetlegesen érzékenyebb részeknél a jól ismert sípoló hang jelezte, hogy itt most valami nemkívánatos hangzott el. Remélem nem sokan osztják a riporter véleményét, mindenesetre a lemezt érdemes meghallgatni; hallani végre valami erőteljes zenét.



Pál Utcai Fiúk - Szerelemharc

Talán eddigre mindenkinek feltűnt, hogy most csupa magyar zenét ajánlanék. Erről röviden csak annyit, hogy bár nemzetközi szupersztárral nem rendelkezünk, azért még mindig van egy- két zene, amelyre érdemes odafigyelni. A PUF meglehetősen régi zenekar, már a harmadik CD-jük jelenik meg, a CD korszak előtt is megjelent már nagylemezük. A zenéről talán csak annyit mondanék, hogy tavaly teljesen sikerült megtöltenie a Körcsarnokot (és sokan kinnrekedtek...), idén pedig már a BS-ben tartották a lemezbemutatót. Mindez egy meglehetősen alternatív zenei iránYzattól igen szép teljesítmény. Talán ez a pár tény is jelzi, hogy nem akármilyen pályafutásról van szó. A PUF többszörös tagcserék, énekes(nő) váltás után jutott el a jelenlegi felálláshoz, amely már jó néhány éve szerez örömet a zene kedvelőinek. Első lemezfelvétel céljából összeállított zenei anyaguk nem jelent meg hivatalosan, de azért kézenközön hozzáférhető. A válogatás- jellegéből adódóan -a DEMO címet kapta, és sokak véleménye szerint ez az eddig elkészült PUF anyagok közül a legjobb. Szerintem a most megjelent lemez is tökéletes, bár nem lehet összehasonlítani a fentebb említett felvételekkel, ugyanis nem igazán hasonló már a stílusuk. Ha valaki csak most figyelne fel az együttesre, okvetlenül szerezze be a mostani albumot, később lehet próbálkozni régebbi lemezekkel is, esetleg beszerzni valahonnan a demot, mindenesetre ha valaki már meghallgatott egy PUF lemezt, nem hinném hogy meg tudna válni tőle...

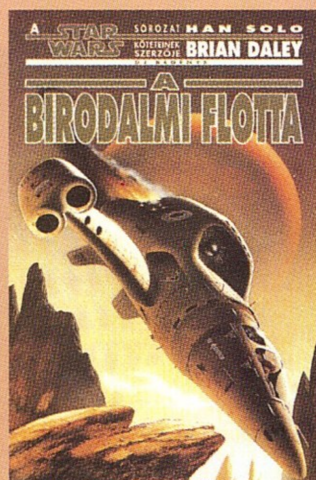


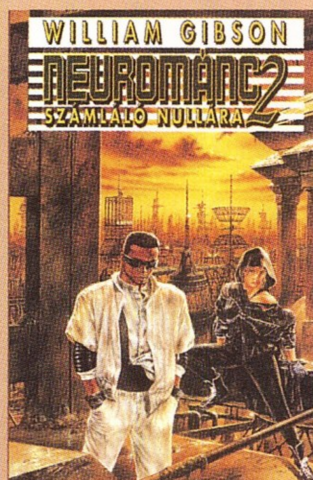
Kispál és a Borz - Ágy,Asztal,Tv

Már régóta készülődök írni erről a zenekarról, de a mostani alkalomnál nem tudnék jobbat találni. Többek között azért, mivel nemrégiben jelent meg az együttes nemtudomhányadik lemeze (most komolyan nem jut eszembe...), valamint végre rászántam magam. A Kispál és a Borz fedőnév egy meglehetősen rokonszenves csapatot takar, akik kitörve a lemeztelenség szürke félhomályából, a csak koncertezés meglehetősen kilátástalan taposómalmából, egyre kiforrottabban játszák a saját stílusukat, tempójukat. Erről a stílusról megint oldalakat lehetne írni, szerintem a néha egy kicsit blues-os, néha rock&roll-os, de mindenképpen jó zene a finoman egyéni, idézhetetlenül jó szövegekkel eléggé jól elkülönülő formációt ad ki, amelynek felhangzása esetén a Kistál és a Polc ismerői már csak értőn bólintanak. Bevallom őszintén, nekem eleinte nem nagyon tetszett az új lemez, ma már nem is tudom miért. Csak amikor meghallgattam többször, akkor esett le a tantusz, hogy itt valami egészen jó dolog szól, amely nincs agyontorzítva az elektronikus gitárok zajongásával, hanem a lehető legtöbbet hozzák ki a hangszerekből, egyszerű zenetudás révén. Hallgasd meg te is ezt a zenét, hátha neked is megtetszik, ha esetleg csak többszöri meghallgatásra is. A dalok egyszerű dolgokról szólnak, nincsenek túlbonyolítva dolgok, talán ez az egyik oka sikerüknek. Szóval vedd elő a lemezt, itt az ideje valami másnak is, valami egészen másnak!

STILLA







Új Valhalla könyvek

Sat Radio

Az egyéni műholdvevővel rendelkezők egyre többen és többen vannak, azonban nem mindenki tudja azt, hogy amennyiben egy kis plusz pénzt áldoz rá, és egy kicsivel jobb készüléket vesz, akkor egy egész halom rádióadást is tud venni, CD minőségben. A tévéprogramok hangfrekvenciáin túl még elég sok hely van a műholdakon és ezt használják ki a rádiók. Néhány név a kínálatból, hangsúlyozom, jó minőségű sztereó műholdvevő esetén CD minőségben fogható zenecsatornák : Radio Luxembourg, RTL Radio, Country Radio, SKY Radio, Radio Asia és így tovább, napi huszonnégy órán keresztül szólnak, természetesen a fő profiljuk a zene. Mivel számuk most már lassacskán 25 fölött van csak az ASTRA 3 műholdján, mindenki megtalálhatja magának a legmegfelelőbbet és a legjobb stílussal bírót. Senki ne gondoljon azonban holmi Danubius-fajta kereskedelmi adókra: ezek a rádiók nagyon jól tudják, hogy őket a zene miatt hallgatja, aki hallgatja, így aztán a reklámok és a szövegelés időtartama minimális, sőt éjjel nincs is.
Ha teheted, próbálj ki egy-két adót, szerintem meglehetős meglepetés éri majd, mivel már teljesen elszoktál a normális rádiózástól. Persze itt sem fenékig tejföl a dolog, néhány kisebb adó, főleg a volt keletiek közül még mindig úgy gondolja, hogy az a legjobb, ha reklámokat ad némi kis zenével fűszerezve. Meglehetősen furcsa hallgatni a műholdról érkező, mondjuk cseh karattyolást, pedig igencsak igyekeznek. Szóval hallgass rádiót is!

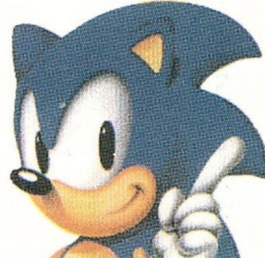
William Gibson - Neuromtext II

Az igazi Sci-Fi kedvelők körében annak idején nagy sikert aratott egy könyv, amely a Neuromán címet viselte és egy nagyon jól megírt történetet mesélt el a közeljövő fantasztikusan érdekesen elképzelt világában. Ebben a könyvben nem voltak olyan igazi vérengző vadállatok, bár azt nem lehet mondani, hogy egy csepp vér sem folyt. Itt találkozhatott először a nagyérdemű a cyberspace fogalmával, ami az utóbbi évtized egyik legjobb ötlete, feltárva egy olyan realisztikus világot, amelyben mások a szabályok, és aki kikerül ebből a világból, az kénytelen az igazi, hátborzongatóan valóságos földre tenni a lábát, és még sorolhatnám hosszasan tovább... Egyszóval ez volt az a könyv, amire már régóta vártunk. Most pedig megjelent végre a folytatás, amely talán a legjobb második rész, amelyet az utóbbi években olvasni lehetett. Végre egy író, aki veszi magának a fáradságot és nem lazsálja el a könnyű pénz jegyében a tuti siker második részt. Ebben a könyvben az első részben megismert alapokon nyugvó, de mégis vadonatúj történetet olvashatunk amely, egész egyszerűen letehetetlen. A második rész is profi módon készült el, tényleg élvezet egy gördülékeny, jól megfogalmazott, összeszedett történetet olvasni. Talán feltűnt, hogy nem valami sokat mesélek a sztoriról magáról. Ez azért fordulhat most elő, mert nem szeretném leírni ide most az egész könyvet, kiragadni belőle pedig akár csak egy kis cselekményvázlatot is, nos ez súlyos bűn lenne az aprólékosan kidolgozott, remek részletekkel szemben. Egyszóval ez a mű egy egységes egész, amelyet egy kiváló fordításban vehetünk kézbe. Valahogy le ne radj róla!!!

Isaac Asimov - Előjáték az Alapítványhoz

Ezen a néven már másodszor jelenik meg könyv, az első néhány évvel ezelőtt volt kapható. Nem csodálható tehát, ha sokan csak legyintettek, na már megint egy újabb kiadás. Aztán az ember meglepődve felfedezi, hogy nem egy újrakiadásról van szó. Ez elég világosan látszik a könyv angol címéből is, nem igazán érthető tehát, hogy miért ezt a címet választották hozzá, ugyanis ebben az esetben csakis arról lehet szó, hogy kitaláltak valami jól hangzó címet, mivel az eredeti nem túl vonzó, illetve ismeretlen. Az író azonban nem ismeretlen, sőt. Asimov ebben a könyvében Hari Seldon (van-e, ki e nevet nem ismeri?) életének második felét és halálát mondja el, hamisítatlan alapítványi stílusban. Az első Előjáték az Alapítványhoz könyv ugyanakkor Seldon Trantorra érkezésétől meséli el az életét egy ideig, majd ott abbamaradt a történet, hogy itt végre folytatódjon és egyre több mindent tudjunk meg a Birodalom összeomlásának kezdeteiről, a pszichohistória kialakulásáról és a munkáról, amely az Alapítvány-hoz vezetett. Mostanában a szomorú apropó miatt elég sok Asimov könyv jelenik meg, főleg újrakiadások és Asimov neve alatt futó könyvek. Ezen könyvek között igazi felüdülés egy új történet az Alapítványok igencsak hosszúra nyúlt legendájához.

STILLA



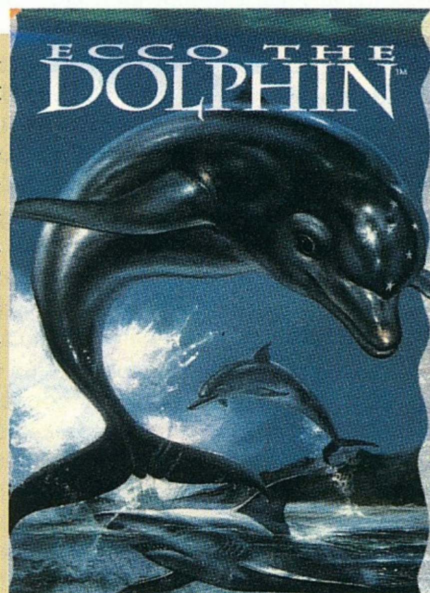
JURASSIC PARK



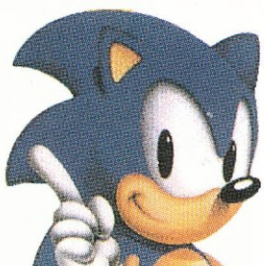
Dörgő léptek, vérfagyasztó bömbölés, és megjelennek a hatalmas őslények, csattognak a félelemetes állkapcsok. Bizonyára ti is átéltétek azt a borzongást, amit mindenki, aki csak elment a moziba, hogy kíváncsian megtekintse Steven Spielberg legújabb akció-thrillerjét, mely "minden idők legnagyobb filmsikere lehet". A milliárdos John Hammond tudósainak sikerül a dinoszauruszokat -65 millió évvel kihalásuk után - újra kitenyészteniük. Hammondnak ezzel régi álma válhat valóvá: egy teljesen egyedülálló szabadidőközpontot szeretne nyitni. A nagyközönség beengedése előtt azonban szakértői véleményre van szüksége. Ebből a célból hívja meg Alan Grant dinoszauruszkutatót, barátnőjét Ellie Sattlert, és Ian Malcolm matematikust. A park megtekintésére csatlakozik hozzájuk Hammond két unokája (Tim és Lex) és a pénzéhes ügyvéd. Itt kezdődik a bonyodalom: a dinók elszabadulnak és ezzel életveszélybe sodródik mindenki aki csak a szigeten tartózkodik. Mit szólnál, ha szereplője lehetnél ennek a fantasztikus történetnek? Itt az alkalom! - hiszen a JURASSIC PARK nem csak filmen, könyvalakban és különféle gumibábok formájában jelent meg, hanem egy erre a történetre íródott új SEGA játék is napvilágot látott. A mozivászonról már ismerős összes dinoszauruszt viszontláthatod képernyődön és megvívhatsz velük. Ott lesz Triceratops (a beteg), Dilophosaurus (amelyik bénító hatású mérget spriccel az áldozatára), Velociraptor (tudod, aki a gyerekeket kergette a konyhában) ... és a többi ijesztő ősállat. És most jön az igazi meglepetés: -választhatsz kinek a bőrébe bújsz- Te leszel Dr. Grant a bátor és hősies palaentológus, vagy inkább Raptor a hatlábú húsevő dinoszaurusz (ahogy Tim mondaná "husoszaurusz"). Bármelyiket is játszod, összecsapások bősége vár rád a többi dinóval. Hogy még izgalmasabb legyen a játék, te nem tudod őket megölni, csak elkábítani, így bizonyos idő után ismét feléldnek. Fegyverkészletedből bármit használhatsz: injekció, gázbombák és elektrosokkolók állnak rendelkezésedre. Te döntöd el, mikor melyik a legmegfelelőbb a bizonyos helyzetekben. Ahogy a film, úgy a játék is igen lélegzetelállító és idegfeszítő. Sok sikert kívánok a túléléshez! *No-mi?!*

JURASSIC PARK

MAGYAR SZOFTVER A VILÁGPIACON!



Egy csodálatos program került ki a magyar programozók kezei közül: ECCO THE DOLPHIN. Egy nap hatalmas hurrikán vágtatott keresztül az óceánon. A szélvihar minden élőlényt kiemelt a vízből és többszáz mérfölddel arrébb engedte ki őket a karmaiból. A játékban ECCO-val, ezzel a kedves delfinnel kell bejárnunk az óceán csodálatos világát, hogy megkeressük eddigi élőhelyünket és megmentsük a többi delfint. Utunk során gyönyörű korallzátonyokkal, színes halakkal, delfinekkel találkozhatunk. Nem hiányozhatnak a játékból ellenségeink sem. Medúzák, rákok, polipok és kardszárnyú delfinek nehezítik előrejutásunkat. A bejelentkező képnél nyomjuk meg a START gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn ECCO egy vízalatti barlangban. Innen indul a játék. Ha balra indulunk el, a kódok beírására van lehetőség. Jobbra elindulva a nyílt óceánba jutunk. Itt a vízből kiugorva megragad minket a hurrikán és indul a küzdelem az életbenmaradásért. A kontrollpanel 'A' gombjának lenyomására sonar hangokat bocsájtunk ki. Ezzel kapunk információt a többi delfintől. Folyamatosan nyomvatartva a térképet nézhetjük meg. A 'B' gombot megnyomva delfinünk akkora sebességre képes, hogy átugorhatjuk vele a vízből kiálló kisebb zátonyokat. A 'C' gombot folyamatosan nyomogatva gyorsítani tudunk. A képernyő bal felső sarkában található két csík. A felső mutatja erőnlétünket, az alsó a levegőkészletünket. Ha valamelyik elfogy, vége a játéknak. Erőnlétünket úgy tudjuk szinten tartani, hogy a 'B' gomb segítségével megesszük a kisebb halakat. Mélyebbre történő merülésnél a levegőnk fog csökkenni. Néha jól tesszük ha felmegyünk a felszínre levegőért. Az óceán mélyén találhatunk szétszóródott kristályokat. Ezeket sonar hanggal megvizsgálva lehet hogy információhoz jutunk. Érdemes a térképet is néha megnéznünk, mivel sok helyen a vízalatti járatokban légzsákok vannak. Ezekbe beleúszva nem kell felmenni a felszínre levegőért. Társainkat a következő módszerrel menthetjük meg. Amikor megtaláltuk valamelyiket, lassan ússzunk mellé. Próbáljunk meg vele egyirányba mozogni. Várjunk néhány másodpercet, majd induljunk el az általunk választott irányba. Elveszett társunk követni fog minket. A játékot csodálatos grafika és hangeffektusok teszik színessé. Remélem ez a kis leírás sokaknak nyújt segítséget a delfinek megmentéséhez. *-Tom-*



SEGA rovat

LHX ATTACK CHOPPER

Ha jól emlékszem az irányításnál hagytuk abba... Szóval, ha felértél 125 lábra nincs más dolgod, mint hogy a képernyő tetején jelzett nyíl irányába indulj el. Ha úgy érzed, hogy túl lassan repülsz, akkor a másik joypad start gombjának a benyomásával a repülési időt a negyedrészére csökkentheted. Most nézzük a műszerfalakat. Apache a képernyő bal felső sarkából indulva: távolságmérő, iránymutató nyíl(nem mindig látható), iránytű, magasság. Ugyanez az LHX-nél ugyanaz. Most pedig nézzük az alsó részt. Itt azért már némiképp nagyobb eltérés látható a két gép között. APACHE: controll panel, fegyverzetkiválasztó, mellette: sebességmérő, műhorizont, középen látható a célbefogó radar, mellette: magasségmérő, ereszkedés mérő, motor panel, radar figyelmeztető panel. Mondani se kell, hogy fentről lefelé és balról jobbra haladtunk. Ezeknek a műszereknek nagyrésze (szinte teljessége) meglepő módon hiányzik az LHX-ről. Most jönnek a műszaki adatok:



	LHX	APACHE
legénység:	1	2
főrotor átmérője:	11,5 m	14.6 m
incl rotorátmérő:	15,23 m	2.79 m
magasság:	3.77 m	5.5 m
repülési súly:	3.550 kg	6.500 kg
max sebesség:	330 km/h	365 km/h
hatótávolság:	1425 km	689 km
max magasság:	9.000 láb (2.745m)	8.000 láb (2.440 m)

Ebből, ha többet nem is de annyit megtudhatunk, hogy az LHX inkább egy könnyebb gyakorlógép az APACHE-csal szemben. A fegyverkiválasztás az 'A' gombbal történik.A fegyverzeted több részből áll:

cannon(fedélzeti nehézgépuska) amit az 'A' gomb benyomásával aktiválhatsz, alatta a sidewinder levegő-levegő vagy maverick levegő föld rakéták, legalul pedig a hellfire levegő föld-rakéták.

Repülés közben ha az alsó monitor befog egy objektumot, akkor vigyük rá a célkeresztet és ha a searched feliratot felváltja a locked(bemérve) felirat, akkor eresszünk rá egy rakétát. Persze előfordulhat hogy gépünk egy tevét fog be, amire egy kis túlzás lőszert pazarolni. Az ellenséges gyalogosokra is elég csak géppuskával lőni. Légi célpontok ellen a sidewindert használjuk, mavericket csak akkor, ha az előző elfogyott.

Most pedig - a teljesség kedvéért - jöjjenek a fedélzeti műszerek

- sebességmérő: a földhöz viszonyított pillanatnyi sebességünket mutatja mph/h-ban. Ha a mutató előre megy ki akkor előre, ha hátra akkor visszafelé haladunk. Csúcssebességünk kb 180mph/h.
- magasságmérő: tengerszint feletti pillanatnyi magasságunkat mutatja lábban.

A követekező számban folytatjuk a műszerek bemutatását, további műszaki adatokkal szolgálunk az ellenséges célpontokról és még egy rakat érdekes információval fogunk sokkolni titeket.

-BOEKE-

TOP LISTA

Sega Drive

1. Jungle Strike
2. Micro Machines
3. Cool Spot
4. Flash Back
5. PGA Tour Golf 2
6. Ecco The Dolphin
7. Super Kick Off
8. Tinny Toons
9. Fatal Fury
10. Sonic 2

Master System

1. Sonic 2
2. Wimbledon Tennis
3. Land Of Illusion
4. Taz Mania
5. Super Tennis
6. Lemmings
7. G-LOC
8. Alien Storm
9. WWF Steel Cage
10. Street Of Rage

Game Gear

1. Sonic 2.
2. Land Of Illusion
3. Lemmings
4. WWF Steel Cage Challenge
5. Mick And Mack
6. Streets Of Rage
7. Wimbledon Tennis
8. Batman Returns
9. Terminátor
10. Taz Mania

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Soccer Kid	(5)
2.	Superfrog	(2)
3.	Syndicate	(1)
4.	Hired Guns	(-)
5.	Quack	(-)
6.	Body Blows	(8)
7.	Overkill	(-)
8.	One Step Beyond	(6)
9.	Alfred Chicken	(-)
10.	Uridium II	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Strike Commander	(1)
2.	X-Wing	(2)
3.	Privateer	(-)
4.	Elite II.- Frontier	(-)
5.	Tornado	(4)
6.	F15 - III	(3)
7.	Falcon 3.0	(5)
8.	Fields Of Glory	(8)
9.	Combat Air Patrol	(-)
10.	SimLife	(10)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(2)
2.	Betrayal At Krondor	rol.	(1)
3.	Wizardry 7.	rol.	(3)
4.	Stronghold	adv.	(8)
5.	Ultima 7 Part 2.	rol.	(7)
6.	Darksun	rol.	(-)
7.	Lands Of Lore	rol.	(5)
8.	Lost In Time	adv.	(-)
9.	Simon The Sorcerer	adv.	(-)
10.	Return O. T. Phantom	adv.	(3)

PC 10

1, M. Flight Sim 5 (Microsoft)
2, Privateer (E.A.)
3, Street Fighter 2. (U.S.Gold)
4, Kasparov's Gambit (E.A.)
5, Privateer Speech Pack (E.A.)
6, Sensible Soccer 93 (Renegade)
7, Dark Sun (U.S.Gold)
8, X-Wing (U.S.Gold)
9, Links 386 Pro (U.S. Gold)
10, X-Wing Imperial P. (U.S. Gold)

ABSZOLÚT 10

1. Hired Guns (Psygnosis)
2. Microsoft Flight S.5. (Msoft)
3. Championship M. 93 (Domark)
4. Sensible Soccer 93 (Renegade)
5. Premier Manager (Gremlin)
6. Space Hulk (Electronic Arts)
7. Privateer (Electronic Arts)
8. Street Fighter 2 (U.S.Gold)
9. Syndicate (Electronic Arts)
10. Goal (Virgin)

FILM

1.	Jurassic Park	(6)
2.	Toys	(2)
3.	Firm	(-)
4.	Síró játék (Crying Games)	(-)
5.	Tisztességtelen ajánlat	(5)
6.	Fehér Sivatag	(6)
7.	Szépség és a Szörnyeteg	(7)
8.	A szerelem hullámhosszán	(-)
9.	Drakula	(9)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

JOCO's TOP 10

1. Fatty Bear
2. Ablakozó 3.1
3. Super Frog
4. The Kristal
5. R-Type
6. Solitaire
7. Porn-Pipe
8. Minesweeper
9. Inca
10. Elite

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Penguin támogatásával a Gallup Weekly Report alapján készült.

COMPUTER Karácsony

December 11 - 12 -én 9-19 óráig

Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége

(Budapest, VIII. ker. Puskin u. 4. az Astoriánál.)

WIN Computer

1067 Bp., Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

Csúcsminőségű hangkártyák minden árban és minden igénynek megfelelően.

NX PRO 16

16 bites stereo, CD-ROM interface
tartozék: fejhallgató, profi mikrofon
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro 16
Covox Speech Thing
Disney Sound System
Microsoft Sound System

THE ONLY 16-BIT STEREO SOUND CARD THAT SUPPORTS 5 SOUND STANDARDS

Supports AdLib, Sound Blaster Pro, Microsoft Windows Sound System, Covox Speech Thing and Disney Sound Source



19.400,- Ft

NX PRO stereo

CD-ROM interface, dinamikus szűrő
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro
Covox Speech Thing
Disney Sound System



12.900,- Ft

BX II alapmodell

dinamikus szűrő
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster V2.0



6.400,- Ft

PANASONIC CD ROM a Pro és a Pro 16 kártyához 18.900,- Ft (Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák)

ACOMP

Commodore Amiga 500	29900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29900 Ft
Commodore Amiga 600	29900 Ft
Commodore Amiga 1200	49900 Ft
Commodore Amiga CD32	49900 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/030/4MB/120MB	209000 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	319000 Ft
+ 4MByte RAM modul	33900 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	54990 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	49990 Ft
Commodore 1084s monitor	29990 Ft
Commodore 1085s monitor	29990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	4990 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1190 Ft
Commodore C-64 II	13990 Ft
Commodore 1541 II Floppy	9990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	6900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6500 Ft
Mouse Pad	220 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	400 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft
Noris porvédő C-64 II.	590 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	420 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	420 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17990 Ft

Soundblaster 16 ASP Multi CD	32900 Ft
Soundblaster 16 Basic	24900 Ft
Amiga Magazin friss számai	490 Ft
Power Play friss számai	490 Ft
3M DC2120 Streamer kazetta	2900 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft
Verbatim 3.5" DSDD	750 Ft
Verbatim 5.25" DSHD	650 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	395 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	1190 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330 Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330 Ft
Amiga Action Replay MK III (Amiga)	9990 Ft
Action Replay MK VI. Pro (C-64)	5900 Ft
C-64/C-128 Joystick Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	1990 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Midi Amiga Interface	3490 Ft
Handyscanner Amigához	14900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Képdigitilazíló + RGB splitter	13900 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft

Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte Hard Disk	24990 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	6500 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	990.- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1290.- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2790.- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3490.- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450.- Ft
Quickshot QS - 102N II	580.- Ft
Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok.	650.- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	790.- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1390.- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750.- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	850.- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	990.- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890.- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder	2690.- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1090.- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1490.- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1990.- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690.- Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690.- Ft

Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul! 495 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!